

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Group Art Unit: 3713

Examiner:

In Re PATENT APPLICATION of

Applicant: Tsutomu NIWA

Application No.: 09/641,709

Filed: August 21, 2000

For: GAME MACHINE

Attorney Docket: 36595-165795



CLAIM TO PRIORITY

December 26, 2000

Assistant Commissioner for Patents
Washington, D.C. 20231

Sir:

The applicant claims the benefit of the filing date of Japanese application No. 11-235547, filed August 23, 1999. In support of this claim, the applicant is filing herewith a certified copy of said Japanese application.

Respectfully submitted,

A handwritten signature in cursive script, appearing to read "Richard L. Aitken", written over a horizontal line.

Richard L. Aitken

Registration No. 18,791

VENABLE

Post Office Box 34385

Washington, DC 20043-9998

Telephone: (202) 962-4800

Direct dial: (202) 216-8161

Telefax : (202) 962-8300

日 本 国 特 許 庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

1 9 9 9 年 8 月 2 3 日

出 願 番 号

Application Number:

平成 1 1 年 特 許 願 第 2 3 5 5 4 7 号

出 願 人

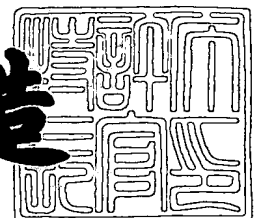
Applicant (s):

アルゼ株式会社

2 0 0 0 年 1 0 月 2 7 日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Patent Office

及 川 耕 造



出 証 番 号 出 証 特 2 0 0 0 - 3 0 8 1 8 8 3

【書類名】 特許願

【整理番号】 P99-61M

【提出日】 平成11年 8月23日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 5/04
A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 - 1 - 2 5 有明フロンティアビル
A棟

【氏名】 丹羽 勉

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代表者】 岡田 和生

【代理人】

【識別番号】 100104204

【弁理士】

【氏名又は名称】 峯岸 武司

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 054265

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9814913

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数の図柄を複数列に可変表示する可変表示手段と、遊技毎に乱数抽選によって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、この入賞態様決定手段で決定された入賞態様に基づいて前記可変表示手段の可変表示動作を各列毎に停止制御する停止制御手段と、所定の報知情報を遊技者に報知する報知手段とを備えて構成される遊技機において、

前記報知手段によって今回の遊技で報知される報知態様に基づいて、次回以降の遊技において前記報知手段によって報知される報知態様を、今回の遊技において予め選択する次回報知態様決定手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記報知手段とは別に第 2 の報知手段を備え、この第 2 の報知手段による今回の遊技における報知態様を、前記次回報知態様決定手段によって決定された次回以降の遊技において報知される報知態様に基づいて、決定する今回遊技第 2 報知態様決定手段を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】 前記報知手段は、前記次回報知態様決定手段によって決定された報知態様を、次回以降の遊技で遊技媒体が投入されたときに報知することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】 前記報知手段は、今回の遊技で報知される報知態様と、次回以降の遊技において報知される報知態様とが同じである場合、この報知態様を遊技間で中断することなく連続して報知し続けることを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】 前記報知手段によって報知される所定の報知情報は、前記入賞態様決定手段で決定された特定の入賞態様に対応した報知情報であることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】 前記報知手段は、特定の前記入賞態様に対応した報知情報を所定確率で遊技者に報知することを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】 特定の前記入賞態様は大当たり内部入賞態様または中当たり

内部入賞態様であることを特徴とする請求項 5 または請求項 6 に記載の遊技機。

【請求項 8】 前記遊技機はスロットマシンまたは弾球遊技機であることを特徴とする請求項 1 から請求項 7 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技毎に乱数抽選によって遊技の入賞態様を決定する遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

▼ 従来、この種の遊技機としては例えばスロットマシンがある。一般的なスロットマシンでは、前面パネルの背後に 3 個のリールが 3 列に並設されている。各リールの外周には種々の図柄が描かれており、これら図柄は、各リール毎に設けられた図示しない内蔵光源（バックライト）によって背後から照明され、前面パネルに形成された各窓を介して観察される。この窓には 5 本の入賞ラインが記されており、スロットマシン遊技は、いずれかのこの入賞ライン上に所定の図柄の組み合わせが揃うか否かによって行われる。

【0003】

✓ 遊技は遊技者によって投入口にメダルが投入されることによって開始される。
✓ このメダル投入に続いてスタートレバーが操作されると、各リールは回転を開始し、各窓には図柄が列方向に回転移動表示される。各リールが一定速度に達すると各リールに対応して設けられた各ストップボタンの操作は有効となる。

【0004】

遊技者は移動する図柄を観察しながら各ストップボタンを操作し、各リールの回転を停止させ、所望の図柄をいずれかの入賞ライン上に停止表示させようとする。各リールは各ストップボタンの操作タイミングに応じてその回転が停止する。この停止時にいずれかの入賞ライン上に所定の図柄組み合わせが表示されると、その図柄組み合わせに応じた入賞が得られる。

【0005】

入賞態様には大当たり入賞や中当たり入賞、小当たり入賞等があり、大当たり入賞や中当たり入賞は図柄「7」や所定のキャラクタ図柄が入賞ライン上に3個揃うと発生する。大当たり入賞ではビッグ・ボーナス・ゲーム（BBゲーム）、中当たり入賞ではレギュラー・ボーナス・ゲーム（RBゲーム）といった特別遊技が行え、大量のコインを獲得することが出来る。また、小当たり入賞は「プラム」や「ベル」といった図柄が入賞ライン上に所定個揃うと発生し、この小当たり入賞では数枚のメダルを獲得することが出来る。

【0006】

このような入賞態様は、スタートレバーが操作された直後に行われる乱数抽選によって決定され、各リールが遊技者によって停止操作される前には既に定まっている。この乱数抽選は遊技機内部に構成された入賞態様決定手段で実施される。その後、遊技者の停止ボタン操作に応じて各リールの回転が停止制御され、乱数抽選によって決定された入賞の図柄組合せが入賞ライン上に停止表示されると、入賞を実際に体験できる。

【0007】

また、乱数抽選によって大当たり入賞が決定され、大当たり入賞の当選フラグが立てられると、報知フラグが所定確率で立てられる。報知フラグが立てられると、機器前面パネルに設けられた告知ランプといった表示器が点灯し、機械の内部抽選によって大当たり入賞が発生したことが遊技者に告知される。大当たり入賞の内部当たり状態を示す当選フラグは、今回の遊技で大当たり入賞の図柄組合せが入賞ライン上に停止表示されない場合には、次の遊技に持ち越される。すなわち、この告知ランプは、大当たり入賞の図柄組合せが入賞ライン上に停止表示されるまで点灯し続ける。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記従来の遊技機では、内部抽選によって大当たり入賞が発生したことを告知するための報知フラグは、100%の確率で内部抽選結果が遊技者に告知される場合にだけ、次の遊技に持ち越される構成になっている。つまり、大当たり入賞当選フラグは立ったが、この内部抽選結果が遊技者に100%

の確率で報知されない場合には、報知フラグは次回の遊技に持ち越されない。

【0 0 0 9】

すなわち、上記従来 of 遊技機では、今回の遊技における報知と、次回の遊技における報知とを関連付けて行うことが出来なかった。このため、今回の遊技における報知は、その回の遊技で単発で完結してしまい、次回以降の遊技との間で報知内容に関連性が無く細切れで、面白みに欠ける面があった。

【0 0 1 0】

また、上記従来 of 遊技機では、内部抽選によって大当たり入賞が発生したことは遊技者に報知されるが、大当たり自体の発生頻度がもともと少なく、発生した場合の報知は告知ランプがそのまま機械的に単に点灯することだけによってなされるため、何ら遊技上の面白味はない。

【0 0 1 1】

また、上記従来 of 遊技機では、「リーチ目」と呼ばれる所定の図柄組合せが各リールの回転停止時に表示されることにより、内部抽選によって大当たり入賞が発生する状況にあることが遊技者に報知される。しかし、リール停止時の図柄組合せが、大当たり成立の報知方法の 1 つである「リーチ目」であることを読めるのは遊技に慣れた熟練者であり、遊技の初心者はこの「リーチ目」をリールの出目から読むことは難しかった。

【0 0 1 2】

【課題を解決するための手段】

本発明はこのような課題を解決するためになされたもので、複数の図柄を複数列に可変表示する可変表示手段と、遊技毎に乱数抽選によって遊技の入賞態様を決定する入賞態様決定手段と、この入賞態様決定手段で決定された入賞態様に基づいて可変表示手段の可変表示動作を各列毎に停止制御する停止制御手段と、所定の報知情報を遊技者に報知する報知手段とを備えて構成される遊技機において、上記報知手段によって今回の遊技で報知される報知態様に基づいて、次回以降の遊技において上記報知手段によって報知される報知態様を、今回の遊技において予め選択する次回報知態様決定手段を備えたことを特徴とする。

【0 0 1 3】

本構成によれば、この次回報知態様決定手段により、次回以降の遊技において報知される報知態様が、今回の遊技で報知される報知態様に基づいて、今回の遊技において予め選択されるため、今回の遊技における報知と、次の遊技における報知との間に関連付けが行われる。従って、今回の遊技における報知は、その回の遊技で単発で完結することなく、次回以降の遊技との間で報知内容に関連性が持たされる。

【0014】

また、本発明は、上記報知手段とは別に第2の報知手段を備え、この第2の報知手段による今回の遊技における報知態様を、上記の次回報知態様決定手段によって決定された次回以降の遊技において報知される報知態様に基づいて、決定する今回遊技第2報知態様決定手段を備えたことを特徴とする。

【0015】

本構成によれば、この今回遊技第2報知態様決定手段により、第2の報知手段による今回の遊技における報知態様が、次回以降の遊技において報知される報知態様に基づいて決定される。従って、今回の遊技における報知は、次回以降の遊技における既に決定された報知と関連する報知態様で、第2の報知手段によっても行われ、その報知内容は多様になり、また、今回の遊技における報知と、次回以降の遊技における報知との関連性が一層深まる。

【0016】

また、本発明は、上記報知手段によって報知される所定の報知情報が、入賞態様決定手段で決定された特定の入賞態様、例えば、大当たり内部入賞態様または中当たり内部入賞態様に対応した報知情報であることを特徴とする。

【0017】

本構成によれば、内部抽選によって決定された特定の入賞態様が上記報知手段によっても遊技者に報知される。従って、遊技者は、特定の入賞態様の発生を様々な形態で容易に知ることが出来る。

【0018】

また、本発明は、上記報知手段が、特定の入賞態様に対応した報知情報を所定確率で遊技者に報知することを特徴とする。

【0 0 1 9】

本構成によれば、特定の入賞態様は遊技者に報知される場合もあり、報知されない場合もある。このため、遊技者によって特定の入賞態様の報知が期待されるようになり、報知があった場合にはその喜びも増す。

【0 0 2 0】

【発明の実施の形態】

次に、本発明による遊技機をスロットマシンに適用した一実施形態について説明する。

【0 0 2 1】

図 1 は本実施形態によるスロットマシン 1 の正面図である。

【0 0 2 2】

スロットマシン 1 の前面パネル 2 の背後には可変表示装置を構成する 3 個のリール 3, 4, 5 が回転自在に設けられている。各リール 3, 4, 5 の外周面には複数種類の図柄（以下、シンボルという）から成るシンボル列が描かれている。これらシンボルはスロットマシン 1 の正面の表示窓 6, 7, 8 を通してそれぞれ 3 個ずつ観察される。また、表示窓 6, 7, 8 の下方右側には、遊技者がメダルを入れるための投入口 9 が設けられている。

【0 0 2 3】

各リール 3 ~ 5 は図 2 に示す回転リールユニットとして構成されており、フレーム 5 1 にブラケット 5 2 を介して取り付けられている。各リール 3 ~ 5 はリールドラム 5 3 の外周にリール帯 5 4 が貼られて構成されている。リール帯 5 4 の外周面には上記のシンボル列が描かれている。また、各ブラケット 5 2 にはステッピングモータ 5 5 が設けられており、各リール 3 ~ 5 はこれらモータ 5 5 が駆動されて回転する。

【0 0 2 4】

各リール 3 ~ 5 の構造は図 3 (a) に示される。なお、同図において図 2 と同一部分には同一符号を付してその説明は省略する。リール帯 5 4 の背後のリールドラム 5 3 内部にはランプケース 5 6 が設けられており、このランプケース 5 6 の 3 個の各部屋にはそれぞれバックランプ 5 7 a, 5 7 b, 5 7 c が取り付けら

れている。これらバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は図 3 (b) に示すように基板 5 8 に実装されており、この基板 5 8 がランプケース 5 6 の背後に取り付けられている。また、ブラケット 5 2 にはホットセンサ 5 9 が取り付けられている。このホットセンサ 5 9 は、リールドラム 5 3 に設けられた遮蔽板 6 0 がリールドラム 5 3 の回転に伴ってホットセンサ 5 9 を通過するのを検出する。

【0025】

各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c は後述するランプ駆動回路 4 8 によって個別に点灯制御される。各バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c の点灯により、リール帯 5 4 に描かれたシンボルの内、各バックランプ 5 7 の前部に位置する 3 個のシンボルが背後から個別に照らし出され、各表示窓 6 ~ 8 にそれぞれ 3 個ずつのシンボルが映し出される。

【0026】

また、図 1 に示す表示窓 6 ~ 8 には、横 3 本（中央 L 1 および上下 L 2 A, L 2 B）および斜め 2 本（斜め右下がり L 3 A, 斜め右上がり L 3 B）の入賞ラインが記されている。ゲーム開始に先立ち、遊技者がメダル投入口 9 に 1 枚のメダルを投入したときは、各リール 3 ~ 5 上にある中央の入賞ライン L 1 だけが図 4 (a) に示すように有効化される。また、2 枚のメダルを投入口 9 に投入したときはこれに上下の入賞ライン L 2 A, L 2 B が加わり、横 3 本の入賞ライン L 1, L 2 A および L 2 B が同図 (b) に示すように有効化される。また、3 枚のメダルを投入口 9 に投入したときは全ての入賞ライン L 1, L 2 A, L 2 B, L 3 A および L 3 B が同図 (c) に示すように有効化される。このような入賞ラインの有効化は、各入賞ラインの端部に配置された有効化ライン表示ランプ 2 3（図 1 参照）が点灯することにより、遊技者に表示される。

【0027】

なお、同図における丸印は各リール 3 ~ 5 に内蔵されたバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c を表している。同図 (a), (b) に示すように、リール 3, 4, 5 の上段の各バックランプ 5 7 a はそれぞれ符号 (1), (2), (3) で示される丸印で表され、リール 3, 4, 5 の中段の各バックランプ 5 7 b はそれぞれ符号 (4), (5), (6) で示される丸印、リール 3, 4, 5 の下段の各バックラン

プ 5 7 c はそれぞれ符号 (7), (8), (9) で示される丸印で表されている。

【 0 0 2 8 】

また、表示窓 6 ~ 8 の下方左側には、1 B E T スイッチ 1 0, 2 B E T スイッチ 1 1 およびマックス B E T スイッチ 1 2 が設けられている。クレジット数表示部 1 3 にメダルがクレジットされている場合には、メダル投入口 9 へのメダル投入に代え、これら 1 B E T スイッチ 1 0, 2 B E T スイッチ 1 1 およびマックス B E T スイッチ 1 2 の各押ボタン操作により、1 回のゲームにそれぞれ 1 枚, 2 枚および 3 枚のメダルが賭けられる。クレジット数表示部 1 3 は、表示する数値の桁数に応じた個数の 7 セグメント L E D (発光ダイオード) で構成されており、現在クレジットされているメダル数を表示する。

【 0 0 2 9 】

これら B E T スイッチ 1 0 ~ 1 2 の下方にはクレジット / 精算切換スイッチ (C / P スイッチ) 1 4 およびスタートレバー 1 5 が設けられており、スタートレバー 1 5 の右方の機器中央部には停止ボタン 1 6, 1 7, 1 8 が設けられている。C / P スイッチ 1 4 の押しボタン操作により、メダルのクレジット / 払い出し (PLAY CREDIT/PAY OUT) を切り換えることが出来る。

【 0 0 3 0 】

スタートレバー 1 5 は各リール 3 ~ 5 の回転表示を開始させる可変表示開始手段を構成しており、スタートレバー 1 5 のレバー操作により、リール 3, 4, 5 の回転が一斉に開始する。停止ボタン 1 6, 1 7, 1 8 は、入賞態様決定手段で決定された入賞態様に基づいて各リール 3, 4, 5 の回転表示を各列毎に停止させる停止制御手段を構成しており、各リール 3, 4, 5 に対応して配置されている。各リール 3 ~ 5 の回転速度が一定速度に達したときに各停止ボタン 1 6 ~ 1 8 の操作が有効化され、各停止ボタン 1 6 ~ 1 8 は遊技者の押しボタン操作に応じて各リール 3 ~ 5 の回転を停止させる。

【 0 0 3 1 】

また、スロットマシン 1 の正面下部には透音孔 1 9 およびメダル受皿 2 0 が設けられている。透音孔 1 9 は、機器内部に収納されたスピーカから発生した音を

外部へ出すものである。メダル受皿 2 0 はメダル払出口 2 1 から払い出されるメダルを貯めるものである。また、スロットマシン 1 の正面上部には、各入賞に対してどれだけのメダルが払い出されるかが示されている配当表示部 2 2 が設けられている。

【0 0 3 2】

また、各リール 3, 4, 5 の右方の前面パネル 2 には当たり表示ランプ 2 4 が設けられている。この当たり表示ランプ 2 4 は、点灯することによって現在の遊技状態が後述する大当たり入賞遊技状態または中当たり入賞遊技状態であること遊技者に示すランプであり、これらのボーナス遊技状態が決定された後、抽選により（所定確率で）点灯される。

【0 0 3 3】

また、配当表示部 2 2 の上部には遊技状態表示 LED 2 5 が設けられており、この遊技状態表示 LED 2 5 は 5 区画 2 5 a, 2 5 b, 2 5 c, 2 5 d, 2 5 e に分けられている。中央の区画 2 5 c を除く各区画 2 5 a, 2 5 b, 2 5 d, 2 5 e 内にはそれぞれ 1 つの LED (A), (B), (G), (H) が内蔵されており、中央の区画 2 5 c には 4 つの LED (C), (D), (E), (F) が内蔵されている。

【0 0 3 4】

図 5 は、本実施形態のスロットマシン 1 における遊技処理動作を制御する制御部と、これに電氣的に接続された周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路構成を示している。

【0 0 3 5】

制御部はマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）3 0 を主な構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイコン 3 0 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 3 1 と、記憶手段である ROM 3 2 および RAM 3 3 を含んで構成されている。CPU 3 1 には、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 3 4 および分周器 3 5 と、一定範囲の乱数を発生させる乱数発生手段である乱数発生器 3 6 および発生した乱数の中から任意の乱数を抽出する乱数抽出手段である乱数サンプリング

回路 3 7 が接続されている。

【 0 0 3 6 】

マイコン 3 0 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、リール 3, 4, 5 を回転駆動する各ステッピングモータ 5 5、メダルを収納するホッパ 3 8、遊技状態表示 LED 2 5、スピーカ 3 9、バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c および当たり表示ランプ 2 4 がある。これらはそれぞれモータ駆動回路 4 0、ホッパ駆動回路 4 1、LED 駆動回路 4 2、スピーカ駆動回路 4 3 およびランプ駆動回路 4 8 によって駆動される。これら駆動回路 4 0 ~ 4 3, 4 8 は、マイコン 3 0 の I/O ポートを介して CPU 3 1 に接続されている。各ステッピングモータ 5 5 はモータ駆動回路 4 0 によって 1 - 2 相励磁されており、4 0 0 パルスの駆動信号が供給されるとそれぞれ 1 回転する。

【 0 0 3 7 】

また、マイコン 3 0 が制御信号を生成するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段としては、スタートレバー 1 5 の操作を検出するスタートスイッチ 1 5 S と、メダル投入口 9 から投入されたメダルを検出する投入メダルセンサ 9 S と、前述した C/P スイッチ 1 4 とがある。また、ホトセンサ 5 9、およびこのホトセンサ 5 9 からの出力パルス信号を受けて各リール 3, 4, 5 の回転位置を検出するリール位置検出回路 4 4 もある。

【 0 0 3 8 】

ホトセンサ 5 9 は各リール 3, 4, 5 が一回転する毎に遮蔽板 6 0 を検出してリセットパルスを発生する。このリセットパルスはリール位置検出回路 4 4 を介して CPU 3 1 に与えられる。RAM 3 3 内には、各リール 3 ~ 5 について、一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納されており、CPU 3 1 はリセットパルスを受け取ると、RAM 3 3 内に形成されたこの計数値を“0”にクリアする。このクリア処理により、各シンボルの移動表示と各ステッピングモータ 5 5 の回転との間に生じるずれが、一回転毎に解消されている。

【 0 0 3 9 】

さらに、上記の入力信号発生手段として、リール停止信号回路 4 5 と、払出し完了信号発生回路 4 6 とがある。リール停止信号回路 4 5 は、停止ボタン 1 6、

1 7, 1 8 が押された時に、対応するリール 3, 4, 5 を停止させる信号を発生する。また、メダル検出部 4 7 はホッパ 3 8 から払い出されるメダル数を計数し、払い出し完了信号発生回路 4 6 は、このメダル検出部 4 7 から入力した実際に払い出しのあったメダル計数値が所定の配当枚数データに達した時に、メダル払い出しの完了を知らせる信号を CPU 3 1 へ出力する。

【0 0 4 0】

また、ROM 3 2 には、このスロットマシン 1 で実行されるゲーム処理の手順がシーケンスプログラムとして記憶されている他、入賞確率テーブル、シンボルテーブル、および入賞シンボル組合せテーブル等がそれぞれ区分されて格納されている。

【0 0 4 1】

入賞確率テーブルは、サンプリング回路 3 7 で抽出された乱数を各入賞態様に区分けする乱数区分手段を構成しており、乱数発生器 3 6 で発生する一定範囲の乱数を各入賞態様に区画するデータを記憶している。このような入賞確率テーブルは例えば図 6 に示すように構成される。同図における a 1 ~ a 3, b 1 ~ b 3, c 1 ~ c 3, d 1 ~ d 3, e 1 ~ e 3 は予め設定された数値データであり、サンプリング回路 3 7 で抽出された乱数を各入賞態様に区画する際に用いられる。このデータは、投入メダル枚数が 1 枚の場合には「a 1 ~ e 1」、2 枚の場合には「a 2 ~ e 2」、3 枚の場合には「a 3 ~ e 3」の各数値の組合せが用いられる。

【0 0 4 2】

これら数値は通常「 $a < b < c < d < e$ 」の大小関係に設定され、抽出された乱数値が a 未満であれば大当たり入賞（大ヒット）となって「BB」当選フラグが立つ。また、抽出された乱数値が a 以上 b 未満であれば中当たり入賞（中ヒット）となって「RB」当選フラグが立つ。また、抽出された乱数値が b 以上 d 未満であれば小当たり入賞（小ヒット）となり、この場合、b 以上 c 未満の場合には「プラム」当選フラグが立ち、c 以上 d 未満の場合には「ベル」当選フラグが立つ。また、抽出された乱数値が d 以上 e 未満であれば「再遊技」当選フラグが立ち、e 以上であれば入賞なしの「ハズレ」当選フラグが立つ。

【 0 0 4 3 】

つまり、入賞態様は、サンプリングされた 1 つの乱数値がこのテーブル中のどの数値範囲に属するかによって決定され、「ハズレ」および「再遊技」を含めて合計 6 種類の当選フラグによって表される。ここで、乱数発生器 3 6，サンプリング回路 3 7，入賞確率テーブルおよびマイコン 3 0 は入賞態様決定手段を構成している。各種のヒットはこのような入賞確率テーブルのデータ設定に応じた確率の下で発生するため、遊技者の技量に極端に左右されることなく、例えば 1 日の営業時間内でのトータルのメダル支払い率がほぼ一定に維持されている。

【 0 0 4 4 】

また、一般的に、遊技状態の種類には「R B 作動中」，「B B 作動中の一般遊技」，「一般遊技」，「R B 内部当たり中の一般遊技」および「B B 内部当たり中の一般遊技」の 5 種類がある。

【 0 0 4 5 】

R B は前述したレギュラー・ボーナス・ゲームを意味しており、この R B ゲームでは複数回の高配当ゲームが一組となったボーナスゲームが 1 回行える。「R B 作動中」はこの R B ゲーム中の遊技状態を表しており、ハズレまたは J A C 当選のいずれかが生じる。また、B B は前述したビッグ・ボーナス・ゲームを意味しており、この B B ゲームでは一般遊技および上記のボーナスゲームのセットを複数回行うことが出来る。「B B 作動中の一般遊技」は B B ゲーム中のこの一般遊技のことを意味しており、この一般遊技では小当たり入賞が高確率で発生する。また、「一般遊技」は R B または B B のいずれのボーナスゲームも生じておらず、かつ、R B または B B のいずれのボーナスフラグも成立していない遊技状態である。「R B 内部当たり中の一般遊技」，「B B 内部当たり中の一般遊技」は、R B 当選フラグ，B B 当選フラグは立っているが、各リール 3 ～ 5 に所定の入賞シンボル組合せが停止表示されず、未だ R B ゲーム，B B ゲームに突入していない一般遊技状態のことを表している。

【 0 0 4 6 】

また、シンボルテーブルは図 7 に概念的に示される。このシンボルテーブルは各リール 3 ～ 5 の回転位置とシンボルとを対応づけるものであり、シンボル列を

記号で表したものである。このシンボルテーブルにはコードナンバに対応したシンボルコードが各リール 3 ～ 5 毎に記憶されている。コードナンバは、前述したリセットパルスが発生する回転位置を基準として各リール 3 ～ 5 の一定の回転ピッチ毎に順次付与されている。シンボルコードはそれぞれのコードナンバ毎に対応して設けられたシンボルを示している。

【 0 0 4 7 】

また、入賞シンボル組合せテーブルには、配当表示部 2 2 に示される各入賞シンボル組合せのシンボルコードや、特定ゲーム発生フラグが成立していることを遊技者に示唆する「リーチ目」を構成するシンボル組合せのシンボルコード、各入賞を表す入賞判定コード、入賞メダル配当枚数等が記憶されている。この入賞シンボル組合せテーブルは、第 1 リール 3、第 2 リール 4、第 3 リール 5 の停止制御時、および全リール停止後の入賞確認を行うときに参照される。

【 0 0 4 8 】

また、本実施形態では、スピーカ 3 9、スピーカ駆動回路 4 3 およびマイコン 3 0 は、スタートレバー 1 5 によって各リール 3 ～ 5 の回転表示が開始されるときに、効果音としての 2 種類の遊技開始音 1、2 のうちのいずれか一方の音 1 または 2 を発生させる音発生手段を構成している。この音発生手段によって発生させられる遊技開始音の種類は、後述するように選択される。

【 0 0 4 9 】

各遊技開始音 1、2 が発生するタイミングは図 8 (a) に示され、同図 (e) に示す入賞態様抽選タイミング直後から時間 t_1 の間出力される。スタートレバー 1 5 は時間 t_2 例えば 4. 1 秒の時間間隔をおいて操作する必要があり、同図 (d) に示すように前回のスタートレバー操作から時間 t_2 以内に次のレバー操作をすると、リール回転不可音が同図 (b) に示すタイミングでスピーカ 3 9 から出力される。同図 (c) は前回の遊技において最後に停止するリールの回転状態を示しており、このリールは前回遊技の回転開始時から時間 t_2 経過後に回転し出す。このような場合には、次の遊技の遊技開始音も同図 (a) に示すように時間 t_2 経過後から出力される。

【 0 0 5 0 】

また、この音発生手段は、所定の報知情報を遊技者に報知する報知手段を構成しており、本実施形態では、5種類の遊技音1、遊技音2、遊技音3、遊技音4および遊技音5の中のいずれか1つの遊技音を一般遊技中に出音する。遊技音1～5は、図9（d）に示すスタートレバー15の入力タイミング後に毎遊技行われる抽選によっていずれか1つの遊技音が選択され、同図（a）に示すように出音される。この遊技音の選択は、次回報知態様決定手段によって後述するように行われ、今回の遊技で出音される遊技音に基づいて、次回の遊技において出音される遊技音が、今回の遊技において予め選択されることによって行われる。次回報知態様決定手段はマイコン30によって構成される。

【0051】

遊技音1～5は1遊技の間連続して出音され続ける。1遊技は、X回目の遊技における1枚目のメダル投入時に開始し、（X+1）回目の遊技における1枚目のメダル投入時に終了する。毎遊技抽選される遊技音の種類はRAM33に格納され、音発生手段は、同図（c）に示すメダル投入タイミングに、RAM33に格納された値に応じて出音を行う。また、リールランプ（1）～（9）も同図（b）に示すようにこのメダル投入タイミングに一斉に点灯する。また、リール3～5は同図（e）に示すようにスタートレバーの入力タイミングから一斉に回転を開始する。

【0052】

遊技音1～5は上記のようにメダル投入タイミングにいずれかが出音されるが、メダル投入タイミング t_2 のように遊技音の出音に変化が有る場合に、遊技音1～5のいずれかが出音される。メダル投入タイミング t_1 のように遊技音の出音に変化が無い場合、つまり、今回の遊技で出音される遊技音と、次回の遊技において出音される遊技音とが同じである場合、この遊技音は遊技間で中断することなく連続して出音され続ける。また、メダル投入タイミングに遊技音が消音している場合、遊技音1～5のいずれかが出音される。

【0053】

図10は遊技音1～5の消音タイミングを示すタイミングチャートである。同図（c）に示すメダル投入タイミング t_1 、 t_3 に、遊技音1～5は同図（a）

に示すように出音が開始され、リールランプ（１）～（９）は同図（ｂ）に示すように点灯する。そして、スタートレバー 1 5 が同図（ｄ）に示すタイミングで操作され、リール 3 ～ 5 が同図（ｅ）に示すように回転を停止してから約 3 0 秒経過後のタイミング t_2 に、リールランプ（１）～（９）は同図（ｂ）に示すように消灯する。現在出音中のいずれかの遊技音 1 ～ 5 はこの消灯タイミングに同図（ａ）に示すように消音する。

【 0 0 5 4 】

次回報知態様決定手段は、図 1 1 に示すように、現在の遊技における遊技音に応じて次の遊技における遊技音を抽選して選択する。この抽選・選択により、今回遊技の遊技音と、次回遊技にて出音可能性のある遊技音との組合せは同図に示す組合せになる。ここで、変動幅は、次の遊技音の番号から現在の遊技音の番号を差し引いた減算結果である。

【 0 0 5 5 】

次回報知態様決定手段は、「一般遊技」、「R B 内部当たり中の一般遊技」および「B B 内部当たり中の一般遊技」の 3 つの遊技状態において、毎遊技の抽選により遊技音 1 ～ 5 を選択する。「R B 作動中」および「B B 作動中の一般遊技」の 2 つの遊技状態においては、一般遊技の遊技音と異なる作動音を出音し、遊技音 1 ～ 5 の出音は行わない。

【 0 0 5 6 】

図 1 2 に示すように、次の遊技音（D）の選択は、現在の遊技状態（A）および現在出音中の遊技音（B）により、次回遊技音算出用データである変動幅（C）を抽選によって求め、現在出音中の遊技音の番号とこの変動幅とを加算することによって行われる。従って、同一の遊技音が数遊技継続する場合がある。

【 0 0 5 7 】

次回報知態様決定手段による遊技音 1 ～ 5 の抽選は、入賞態様決定手段によってその回の入賞態様が決定される確率抽選処理後に行われる。この抽選は 0 ～ 1 2 7 の数を計数するレジスタの出力を任意のタイミングに抽出することによって行われ、抽出した計数値が図 1 3 に示す遊技音選択確率テーブルのどの区分に属するかによって次の遊技音が決定される。

【0058】

図13 (a) は現在の遊技音が遊技音1の時に次回の遊技音を選択するための遊技音選択確率テーブルであり、同図 (b), (c), (d), (e) は、それぞれ現在の遊技音が遊技音2, 3, 4, 5の時に次回の遊技音を選択するための遊技音選択確率テーブルである。これら確率テーブルに示される各数値は、確率の合計128を分母とする分数の分子である。例えば、同図 (a) に示す現在の遊技音が遊技音1の時の確率テーブルにおいて、現在の遊技状態が「一般遊技」である場合、次回の遊技音として遊技音1が選択される確率は $80/128$ になる。また、現在の遊技状態が「BB内部当たり中の一般遊技」である場合、次回の遊技音として遊技音5が選択される確率は $5/128$ になる。

【0059】

同図に示す遊技音選択確率テーブルから、遊技音4は「RB内部当たり中の一般遊技」および「BB内部当たり中の一般遊技」にのみ次回の遊技音として出音されるので、遊技音4が出音されると、遊技者はRBまたはBBの内部当たりが確定していることを知ることが出来る。同様に、遊技音5は「BB内部当たり中の一般遊技」にのみ次回の遊技音として出音されるので、遊技音5が出音されると、遊技者はBBの内部当たりが確定していることを知ることが出来る。

【0060】

すなわち、音発生手段は、入賞態様決定手段で決定された入賞態様に対応した報知情報、ここではRBまたはBBの内部当たり確定を遊技者に報知する報知手段を構成している。同図に示す遊技音選択確率テーブルでは、RBまたはBBの内部当たり確定状態が発生していても、必ずしも遊技音4または遊技音5が次回の遊技音として出音されとは限らず、遊技音1～3が次回の遊技音として出音されることもある。従って、この内部当たり確定は、所定確率で遊技者に報知されることになる。

【0061】

例えば、現在の遊技状態が「BB内部当たり中の一般遊技」であって現在の遊技音が1の時には、同図 (a) に示す確率テーブルから、遊技音5が次回の遊技で報知される確率は上記のように $5/128$ になる。また、現在の遊技状態が「

R B 内部当たり中の一般遊技」であって現在の遊技音が4の時には、同図（d）に示す確率テーブルから、遊技音4が100%の確率（128／128）で次の遊技で報知される。また、現在の遊技状態が「B B 内部当たり中の一般遊技」であって現在の遊技音が5の時には、同図（e）に示す確率テーブルから、遊技音5が100%の確率（128／128）で次の遊技で報知される。

【0062】

遊技音1～5の抽選後、この抽選で得られた変動幅を用いて、遊技音1～5を報知する上記の報知手段とは別に設けられた第2の報知手段の報知態様が決定される。2種類の遊技開始音1，2を出音する前述した音発生手段、リールバックランプ57a～57c，ランプ駆動回路48，遊技状態表示LED25，LED駆動回路42およびマイコン30は、この第2の報知手段を構成している。

【0063】

第2の報知手段による今回の遊技における報知態様は、次回報知態様決定手段によって決定された次の遊技において報知される報知態様に基づいて、今回遊技第2報知態様決定手段によって決定される。つまり、次回遊技で出音される遊技音1～5の抽選で得られた変動幅、つまり次の報知態様に基づき、今回の遊技における、遊技開始音、リールバックランプ57および遊技状態表示LED25による演出が選択される。この演出の選択は、遊技開始音、第1リール3用演出、第2リール4用演出、および第3リール5用演出の4種類が一括して選択される。

【0064】

図14は、遊技開始音・リールランプ動作グループ番号の選択テーブルを示している。遊技開始音・リールランプ動作の演出パターンを抽選するため、変動幅、現在の遊技音、および6種類の当選フラグの種類から、同テーブルに示される「1～26」のグループ番号が選択される。

【0065】

例えば、次回報知態様決定手段によって変動幅「-2」が決定され、現在の遊技音が3のときには、次回遊技音は遊技音1になるが、現在の遊技における入賞態様抽選結果「ベル」当選フラグが成立している場合には、グループ番号2が選

択される。また、次回報知態様決定手段によって変動幅「+1」が決定され、現在の遊技音が1のときには、次回遊技音は遊技音2になるが、現在の遊技における入賞態様抽選結果「BB」当選フラグが成立している場合には、グループ番号18が選択される。

【0066】

遊技開始音・リールランプ動作グループ番号選択により得られた「1～26」のグループ番号より、図15～図24に示す、遊技開始音・リールランプ動作グループ1～26が選択される。そして、選択された遊技開始音・リールランプ動作グループ1～26において、0～255の数を計数するレジスタの出力が任意のタイミングに抽出され、抽出された計数値が抽選確率欄のどの区分に属するかにより、今回遊技における遊技開始音・リールランプ動作パターンが決定される。抽選確率欄の各数値は、確率の合計256を分母とする分数の分子である。

【0067】

例えば、上記の例のように変動幅「-2」および「ベル」当選フラグから遊技開始音・リールランプ動作グループ番号2が選択された場合には、図15（b）に示す遊技開始音・リールランプ動作グループ2のテーブルが使用される。そして、乱数値として「71」が抽出された場合には、この抽出乱数値「71」が、1段目および2段目の各抽選確率値の和（25+25）である「50」以上で、3段目までの各抽選確率値の和（25+25+50）である「100」以下であるため、上から3段目の遊技開始音・リールランプ動作パターンが選択される。つまり、遊技開始音1、第1リール停止時リールランプ動作パターン2、第2リール停止時リールランプ動作パターン1、第3リール停止時リールランプ動作パターン1が選択される。

【0068】

また、上記の例のように変動幅「+1」および「BB」当選フラグから遊技開始音・リールランプ動作グループ番号18が選択された場合には、図19（r）に示す遊技開始音・リールランプ動作グループ18のテーブルが使用される。そして、乱数値として「123」が抽出された場合には、この抽出乱数値「123」が、1段目および2段目の各抽選確率値の和（50+50）である「100」

以上で、3 段目までの各抽選確率値の和（5 0 + 5 0 + 5 0）である「1 5 0」以下であるため、上から 3 段目の遊技開始音・リールランプ動作パターンが選択される。つまり、遊技開始音 1、第 1 リール停止時リールランプ動作パターン 1、第 2 リール停止時リールランプ動作パターン 3、第 3 リール停止時リールランプ動作パターン 3 が選択される。

【0 0 6 9】

リールランプ動作パターンは 0 ～ 4 のいずれかで、これらリールランプ動作パターン 0 ～ 4 は図 2 5 ～ 図 2 8 に示される。なお、これら各図の「点滅パターン」欄における（1），（2），（3）は前述したようにリール 3，4，5 の上段の各バックランプ 5 7 a をそれぞれ示しており、（4），（5），（6）はリール 3，4，5 の中段の各バックランプ 5 7 b、（7），（8），（9）はリール 3，4，5 の下段の各バックランプ 5 7 c をそれぞれ示している。また、これらのうちの斜線が付された部分はランプ点灯状態を示しており、斜線が付されていない部分はランプ消灯状態を示している。また、これら各図の「段階」欄は時間の経過段階を示しており、各バックランプ 5 7 a ～ 5 7 c はこれら各段階毎に例えば 7 5 . 2 [msec] ずつ図示するように点灯または消灯する。

【0 0 7 0】

図 2 5 に示す動作パターン 0 では、図 2 9 に示すリールランプ動作パターン表の動作パターン 0 に示すように、第 1 リール 3 の各バックランプ 5 7 a ～ 5 7 c の点灯が 2 回下降動作を行う。また、図 2 6 に示す動作パターン 1 では、図 2 9 に示すリールランプ動作パターン表の動作パターン 1 に示すように、第 1 リール 3 の各バックランプ 5 7 a ～ 5 7 c の点灯が 1 回下降動作を行う。また、リールランプ動作パターン 2 では、図 2 9 に示すリールランプ動作パターン表の動作パターン 2 に示すように、リールランプの動作が行われず。また、図 2 7 に示す動作パターン 3 では、図 2 9 に示すリールランプ動作パターン表の動作パターン 3 に示すように、第 1 リール 3 の各バックランプ 5 7 a ～ 5 7 c の点灯が 1 回上昇動作を行う。図 2 8 に示す動作パターン 4 では、図 2 9 に示すリールランプ動作パターン表の動作パターン 4 に示すように、第 1 リール 3 の各バックランプ 5 7 a ～ 5 7 c の点灯が 2 回上昇動作を行う。

【0071】

バックランプ 5 7 a ~ 5 7 c の点灯のこの下降動作および上昇動作は、今回遊技における遊技音の番号と、次回遊技における遊技音の番号との差、つまり、変動幅に対応している。

【0072】

例えば、上記の例のように、変動幅「-2」および「ベル」当選フラグから遊技開始音・リールランプ動作グループ番号 2 が選択され、乱数値として「71」が抽出された場合には、第 1 リール停止時リールランプ動作パターン 2、第 2 リール停止時リールランプ動作パターン 1、第 3 リール停止時リールランプ動作パターン 1 が今回遊技第 2 報知態様決定手段によって選択される。この場合には、今回遊技の第 1 リール 3 の停止時にはリールランプによる演出が行われず、第 2 リール 4 の停止時に第 1 リール 3 のバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が 1 回下降動作（-1）を行い、第 3 リール 5 の停止時に第 1 リール 3 のバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が 1 回下降動作（-1）を行う。このため、今回遊技におけるリールランプの演出によって合計 2 回の下降動作（-1 - 1 = -2）が行われたことになり、変動幅が「-2」であることが遊技者に示唆される。

【0073】

また、上記の例のように、変動幅「+1」および「BB」当選フラグから遊技開始音・リールランプ動作グループ番号 1 8 が選択され、乱数値として「123」が抽出された場合には、第 1 リール停止時リールランプ動作パターン 1、第 2 リール停止時リールランプ動作パターン 3、第 3 リール停止時リールランプ動作パターン 3 が今回遊技第 2 報知態様決定手段によって選択される。この場合には、今回遊技の第 1 リール 3 の停止時に第 1 リール 3 のバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が 1 回下降動作（-1）を行い、第 2 リール 4 の停止時に第 1 リール 3 のバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が 1 回上昇動作（+1）を行い、第 3 リール 5 の停止時に第 1 リール 3 のバックランプ 5 7 a ~ 5 7 c が 1 回上昇動作（+1）を行う。このため、今回遊技におけるリールランプの演出によって合計 1 回の上昇動作（-1 + 1 + 1 = +1）が行われたことになり、変動幅が「+1」であることが遊技者に示唆される。

【0074】

図30はリールバックランプ(1)～(9)および遊技状態表示LED25による演出のタイミングチャートである。

【0075】

同図(j)に示すタイミングでメダルが投入口9に投入されると、各リールバックランプ(1)～(9)は同図(a)～(i)に示すように一斉に点灯する。引き続きスタートレバー15が同図(1)に示すタイミングで操作されると、第1、第2、第3リール3、4、5は同図(s)、(t)、(u)に示すように一斉に回転し出す。その後、第1停止ボタン16、第2停止ボタン17、第3停止ボタン18がこの順に同図(p)、(q)、(r)に示すように操作されると、第1、第2、第3リール3、4、5は各停止ボタン操作タイミングに応じて同図(s)、(t)、(u)に示すように回転が停止する。

【0076】

なお、ここで説明するリール停止制御においては、便宜上、第1リール停止ボタン16、第2リール停止ボタン17、第3リール停止ボタン18が同図(p)、(q)、(r)に示すようにこの順番に操作され、各リール3～5が同図(s)、(t)、(u)に示すように第1リール3、第2リール4、第3リール5の順番で停止する場合について説明している。しかし、各リール3～5の停止順序はこれに限定されるものではなく、例えば、第1リール停止ボタン16、第3リール停止ボタン18、第2リール停止ボタン17のように、ランダムな操作順序により停止するようにしてもよい。

【0077】

このリール停止の際、変動幅「-2」および「ベル」当選フラグから遊技開始音・リールランプ動作グループ番号2が選択された上記の例の場合、リールランプ演出は次のように行われる。つまり、第1リール3の停止タイミングに同図(m)に示すように第1リール用演出要求がONし、各リールバックランプ(1)～(9)はリールランプ動作パターン2で演出される。この動作パターン2では上述したように演出が行われず、各リールバックランプ(1)～(9)は同図(a)～(i)に示すように消灯したままの状態を保っている。

【0078】

また、第2リール4の停止タイミングに同図(n)に示すように第2リール用演出要求がONするが、第1リール用演出が終了していない期間Aでは、第2リール用演出は実行されない。第2リール用演出は第1リール用演出が終了した時から同図(a)～(i)に示すように動作パターン1で行われる。つまり、まず、最初の75.2[msec]の間に全リールバックランプ(1)～(9)が消灯し、その後の75.2[msec]の間にリールバックランプ(1)だけが点灯する。そして、これに続く75.2[msec]の間にリールバックランプ(1)、(4)が点灯し、その後の75.2[msec]の間にリールバックランプ(1)、(4)、(7)が点灯する。

【0079】

また、第3リール5の停止タイミングに同図(o)に示すように第3リール用演出要求がONするが、第2リール用演出が終了していない期間Bでは、第3リール用演出は実行されない。第3リール用演出も第2リール用演出が終了した時から同図(a)～(i)に示すように上記と同様な動作パターン1で行われる。

【0080】

遊技状態表示LED25による演出動作は、リールランプ動作終了時に5種類のパターンの内、リールランプ動作に応じて図31(a)に示す遊技状態表示LED動作テーブルを用いて更新される。つまり、第1リール停止時「リールランプ動作パターン」を「n1」とすると、この「n1」は第1リールランプ動作パターン0～4に応じて0～4の値になる。同様に第2リール停止時「リールランプ動作パターン」を「n2」、第3リール停止時「リールランプ動作パターン」を「n3」とすると、これら「n2」、「n3」も第2、第3リールランプ動作パターン0～4に応じて0～4の値になる。

【0081】

今回遊技第2報知態様決定手段は、各リールランプ動作終了毎に「リールランプ動作パターン-2」の値を「リールランプ動作パターン」の値に加算する。つまり、第1リール停止時には、「リールランプ動作パターン-2」も「リールランプ動作パターン-2の合計」も「n1-2」になり、「n1-2=S1」とす

れば遊技状態表示LED 25の動作はこの値S1に対応した動作パターンになる。しかし、第2リール停止時には、「リールランプ動作パターン-2」は「 $n2 - 2$ 」であるが、「リールランプ動作パターン-2の合計」は「 $(n1 - 2) + (n2 - 2) = n1 + n2 - 4$ 」になる。「 $n1 + n2 - 4 = S2$ 」とすれば遊技状態表示LED 25の動作はこの値S2に対応した動作パターンになる。

【0082】

また、第3リール停止時には、「リールランプ動作パターン-2」は「 $n3 - 2$ 」であるが、「リールランプ動作パターン-2の合計」は「 $(n1 - 2) + (n2 - 2) + (n3 - 2) = n1 + n2 + n3 - 6$ 」になる。「 $n1 + n2 + n3 - 6 = S3$ 」とすれば遊技状態表示LED 25の動作はこの値S3に対応した動作パターンになる。遊技状態表示LED 25のこの動作は次のメダル投入時にクリアされる。

【0083】

「 $n1 - 2$ 」、「 $n2 - 2$ 」、「 $n3 - 2$ 」の各値は、「 $n1$ 」、「 $n2$ 」、「 $n3$ 」の各値が0～4の範囲にあるため、 $-2 \sim 2$ の範囲にある。従って、「 $n1 - 2 = S1$ 」の値は $-2 \sim 2$ の範囲にあり、「 $n1 + n2 - 4 = S2$ 」の値は $-4 \sim 4$ の範囲、「 $n1 + n2 + n3 - 6 = S3$ 」の値は $-6 \sim 6$ の範囲にある。

【0084】

同図(b)は「リールランプ動作パターン-2の合計」と「遊技状態表示LED動作パターン」との関係を示すテーブルである。「リールランプ動作パターン-2の合計」が0以下の場合には「遊技状態表示LED動作パターン」はパターン0になり、「リールランプ動作パターン-2の合計」が1, 2, 3の場合にはそれぞれ「遊技状態表示LED動作パターン」はパターン1, 2, 3になる。また、「リールランプ動作パターン-2の合計」が4以上の場合には「遊技状態表示LED動作パターン」はパターン4になる。

【0085】

一般遊技時におけるこの遊技状態表示LED 25の動作パターン0～4は図32～図36に示される。なお、これら各図の「点滅パターン」欄における(A)

～(H)は遊技状態表示LED 25に内蔵されたLEDを示している。この遊技状態表示LED 25は前述したように、LED (A), (B)が左側の区画25 a, 25 bに内蔵されており、4つのLED (C), (D), (E), (F)が中央の区画25 cに内蔵されている。また、LED (G), (H)が右側の区画25 d, 25 e内蔵されている。また、これらのうちの斜線が付された部分はLED点灯状態を示しており、斜線が付されていない部分はLED消灯状態を示している。また、これら各図の「段階」欄は時間の経過段階を示しており、各LED (A)～(H)はこれら各段階毎に例えば80.48[msec]ずつ図示するように点灯または消灯する。

【0086】

図32に示す遊技状態表示LED 25の動作パターン0では各段階でLED (A)～(H)は消灯したままであり、演出は行われぬ。また、図33に示す遊技状態表示LED 25の動作パターン1では、LEDの点灯は左から2番目の区画25 bのLED (B)まで延びる。また、図34に示す遊技状態表示LED 25の動作パターン2では、LEDの点灯は左から3番目の中央の区画25 cのLED (C)～(F)まで延びる。また、図35に示す遊技状態表示LED 25の動作パターン3では、LEDの点灯は左から4番目の区画25 dのLED (G)まで延びる。図36に示す遊技状態表示LED 25の動作パターン4では、LEDの点灯は右端の5番目の区画25 eのLED (H)まで延びる。

【0087】

図31(c)は遊技状態表示LED 25の演出動作例を示すテーブルであり、第1停止時に第1リール3が停止されて「リールランプ動作パターン」がパターン4で各リールバックランプ(1)～(9)の演出が行われると、「リールランプ動作パターン-2」の値が4-2によって2になり、「リールランプ動作パターン-2の合計」の値も2になる。従って、「遊技状態表示LED動作」はパターン2になる。このパターン2での遊技状態表示LED 25の演出は、図30(k)に示すように、同図(m)に示す第1リール用演出要求がOFFになったタイミングから同図(n)に示す第2リール用演出要求がOFFになるタイミングまで実行される。

【0088】

また、第2停止時に第2リール4が停止されて「リールランプ動作パターン」がパターン1で各リールバックランプ(1)～(9)の演出が行われると、「リールランプ動作パターン-2」の値が1-2によって-1になり、「リールランプ動作パターン-2の合計」の値は2-1によって1になる。従って、「遊技状態表示LED動作」はパターン1になる。このパターン1での遊技状態表示LED25の演出は、図30(k)に示すように、同図(n)に示す第2リール用演出要求がOFFになったタイミングから同図(o)に示す第3リール用演出要求がOFFになるタイミングまで実行される。

【0089】

また、第3停止時に第3リール5が停止されて「リールランプ動作パターン」がパターン2で各リールバックランプ(1)～(9)の演出が行われると、「リールランプ動作パターン-2」の値が2-2によって0になり、「リールランプ動作パターン-2の合計」の値は2-1+0によって1になる。従って、「遊技状態表示LED動作」はパターン1になる。このパターン1での遊技状態表示LED25の演出は、図30(k)に示すように、同図(o)に示す第3リール用演出要求がOFFになったタイミングから同図(j)に示す次のメダル投入タイミングまで実行される。そして、この次のメダル投入タイミングにおいて遊技状態表示LED25による遊技状態表示はクリアされる。

【0090】

このような遊技状態表示LED25による遊技状態表示も、リールバックランプ(1)～(9)による演出表示と同様、今回遊技における遊技音の番号と、次回遊技における遊技音の番号との差、つまり、変動幅に対応して行われている。すなわち、変動幅が大きければ、遊技状態表示LED25におけるLED(A)～(H)の右端へ向かう点灯の延びが大きく、逆に、変動幅が小さければ、LED(A)～(H)の右端へ向かう点灯の延びが小さくなっている。

【0091】

当たり表示ランプ24は、ボーナス確定の条件を満たした場合、2種類の確定条件に応じた確定動作出現タイミングで点灯する。

【0092】

ここで言うボーナス確定条件は、特定の「遊技開始音・リールランプ動作」の組合せパターンが行われたときと、特定の遊技音が次遊技で出音されるときに成立する。特定の「遊技開始音・リールランプ動作」の組合せパターンは図37のテーブルに示され、BBまたはRBゲームの成立時、およびBBまたはRBの内部当たり時にのみ出現する遊技開始音の出音・リールランプ動作の演出組合せである。また、特定の遊技音とは遊技音4および遊技音5である。

【0093】

このボーナス確定条件が満たされると、条件に応じた確定動作出現時期に当たり表示ランプ24が点灯され、BBまたはRBゲームの作動時まで点灯し続ける。

【0094】

つまり、特定の「遊技開始音・リールランプ動作」の組合せパターンが行われた時には、図38(f)に示す全リール3～5の回転停止時に、同図(h)に示すタイミングで行われるリールランプ(1)～(9)の演出終了後に、同図(a)に示すタイミングで当たり表示ランプ24が点灯する。ここで、特定の「遊技開始音・リールランプ動作」の組合せパターンであるか否かの判定は、予め定められた図37に示されるパターンとの比較だけによって行われる。同図(f)に示すリール3～5の回転は同図(e)に示すスタートレバー15の入力タイミングに開始し、同図(g)に示す3つのストップボタン16, 17, 18の操作に応じて停止する。同図(h)に示すリールランプ(1)～(9)の演出動作は、各ストップボタン16, 17, 18の操作に応じて前述したように行われる。また、遊技音1～5は同図(c)に示すように、同図(d)に示すメダル投入タイミング毎に前述したように切り換えられる。なお、ここでは同図(b)に示す確定遊技開始音は出音されない。

【0095】

また、特定の遊技音4, 5が次遊技で出音される時には、図39(d)に示す、次の遊技の1枚目のメダル投入タイミングに、当たり表示ランプ24が同図(a)に示すように点灯する。また、このとき、同図(b)に示すように確定遊技

音開始音が単発音で出音される。この確定遊技音開始音が出音されている期間Tでは、遊技音4, 5よりも確定遊技音開始音の方が出音優先順位が高いため、同図(c)に示す遊技音4, 5の出音は行われぬ。

【0096】

また、特定の「遊技開始音・リールランプ動作」の組合せパターンが行われ、特定の遊技音4, 5が次遊技で出音される時には、図40(h)に示すタイミングで行われるリールランプ(1)～(9)の演出終了後に、同図(a)に示すタイミングで当たり表示ランプ24が点灯する。そして、同図(d)に示す、次の遊技の1枚目のメダル投入タイミングに、同図(b)に示すように確定遊技音開始音が単発音で出音される。

【0097】

また、いずれの確定条件によって当たり表示ランプ24が点灯しても、当たり表示ランプ24の消灯タイミングは同じで、図41に示すタイミングチャートに示される。つまり、当たり表示ランプ24は、同図(h)に示すタイミングでメダル払出が終了し、同図(i)に示す、BBまたはRBゲームの作動が終了したタイミングで、同図(a)に示すように消灯する。この際、同図(b)に示すように遊技音の出音も停止する。

【0098】

次に、本実施形態においてマイコン30で制御される遊技機の動作について説明する。

【0099】

図42～図44はこの遊技処理の概略を示すフローチャートである。

【0100】

まず、CPU31により、メダルBETがなされたかどうか判別される(図42, ステップ101参照)。この判別は、メダル投入口9にメダルが投入され、メダルセンサ9Sからの検出信号入力があった場合、あるいはBETスイッチ10, 11, 12からの信号入力があった場合に“YES”となる。その場合、第1リール3, 第2リール4および第3リール5に内蔵された各バックランプ57a～57cは、CPU31によるランプ駆動回路48の制御によって全て点灯

される（ステップ102）。また、遊技状態表示LED25が演出を行っている場合にはその演出が終了させられる（ステップ103）。

【0101】

次に、今回の遊技処理が、スロットマシン1への電源投入後に初めて行われる電源立ち上げ時の遊技処理であるか否かが判断される（ステップ104）。電源立ち上げ時の遊技処理である場合には、次回遊技の遊技音1～5が決定されていないため、スピーカ駆動回路43がCPU31によって制御されて、遊技音1が初期音としてスピーカ39から出音される（ステップ105）。また、電源立ち上げ時の遊技処理でない場合には、前回の遊技において次回報知態様決定手段によって決定されていた次回遊技音1～5が今回の遊技音として出音される（ステップ106）。この次回遊技音1～5は、後述するステップ109で決定され、機器前面下方に設けられた透音孔19から出音され、遊技者の聴覚にとらえられる。

【0102】

次に、スタートレバー15の操作によりスタートスイッチ15Sからのスタート信号入力があったか否かが判別される（ステップ107）。

【0103】

この判別が“YES”の場合、入賞態様決定手段によって入賞判定（確率抽選処理）が行われる（ステップ108）。前述したように入賞判定は、乱数発生器36で発生し、サンプリング回路37によって特定された1つの乱数値が、入賞確率テーブル（図6参照）においてどの入賞グループに属する値になっているか判断されることによって行われる。この入賞態様決定手段で決定された入賞態様は当選フラグの種類によって表され、「ハズレ」，「再遊技」，「ベル」，「プラム」，「RB」および「BB」の6種類の中のいずれか1つの当選フラグがRAM33の所定領域にセットされる。

【0104】

この入賞判定処理に引き続き、次回報知態様決定手段によって次回遊技における遊技音1～5が決定される（ステップ109）。前述したようにこの次回遊技音の決定処理は、図13に示す遊技音抽選テーブルを用いて行われ、現在の遊技

音および現在の遊技状態に基づき、0～1 2 7の計数値を出力するレジスタを用いた乱数抽選によって変動幅が抽選され、次回遊技の遊技音1～5が決定される。

【0 1 0 5】

引き続いて、今回遊技第2報知態様決定手段によって今回遊技における遊技開始音の出音とリールバックランプ(1)～(9)の演出動作パターンとの組合せが決定される(ステップ1 1 0)。前述したようにこの動作パターン決定処理は、図1 4に示す遊技開始音・リールランプ動作グループ番号選択テーブルを用いて行われ、次回遊技音決定の際に使用された変動幅および現在の遊技音に基づき、「1～2 6」のうちの1つのグループ番号が選択される。さらに、選択されたグループ番号に基づき、図1 5～図2 4に示す遊技開始音・リールランプ動作グループ1～2 6のテーブルを使用し、0～2 5 5の計数値を出力するレジスタを用いた乱数抽選によって今回遊技の遊技開始音・リールランプ動作パターンが決定される。

【0 1 0 6】

次に、スピーカ駆動回路4 3がCPU 3 1によって制御され、上記のステップ1 1 0で決定された遊技開始音1または2のいずれか一方の遊技開始音が、図8に示すタイミングでスピーカ3 9から出力される(ステップ1 1 1)。

【0 1 0 7】

次に、第1リール3、第2リール4、第3リール5の回転処理が行われ(ステップ1 1 2)、これら各リール3、4、5は一斉に回転し出す。このリール回転処理に引き続き、各リール3、4、5の停止制御が行われる(ステップ1 1 3)。このリール停止制御処理の概要は図4 5および図4 6のフローチャートに示される。

【0 1 0 8】

遊技者による各停止ボタン1 6～1 8の操作は、前述したように、リール停止信号回路4 5を介してCPU 3 1によって検出されており、第1リール停止ボタン1 6のON操作が図4 5のステップ1 3 1で検出された場合には、第1リール3の停止制御処理が行われる(ステップ1 3 2)。つまり、第1リール停止ボタ

ン 1 6 が遊技者によって操作された時点で、第 1 リール 3 のステッピングモータ 5 5 に供給された駆動パルス数が R A M 3 3 から読み出され、第 1 リール 3 の回転位置と対応づけられる。第 1 リール 3 の回転位置が分かると、シンボルテーブル（図 7 参照）との対照により、観察窓 6 に現れている 3 個のシンボルがシンボルコードとして把握される。

【 0 1 0 9 】

この場合、大ヒットの当選フラグが立っているときには、観察窓 6 の有効化入賞ライン上に大ヒットを構成するシンボルがあるか否かがチェックされる。同様に、中ヒット、小ヒットの当選フラグが立っているときには、観察窓 6 の有効化入賞ライン上に中ヒット、小ヒットを構成するシンボルがあるか否かがチェックされる。有効化入賞ライン上に当選フラグに対応したシンボルがあるときは、C P U 3 1 は即座に第 1 リール 3 を停止させる。なお、第 1 リール 3 を瞬間的に停止させ得ないことを考慮し、リール回転位置の何ステップ分か前にこの処理を行うようにしてもよい。

【 0 1 1 0 】

上記のチェック処理により、当選フラグに対応したシンボルが観察窓 6 の有効化入賞ライン上に現れていない場合には、さらに第 1 リール 3 をシンボル 4 コマ分回転させたときにどのようなシンボルが現れてくるかをチェックする。もし、この中に当選フラグに対応するシンボルが有ったときには、そのコマ位置まで第 1 リール 3 を回転させてそこで停止させる。この引き込み制御処理は後述する第 2 リール 4 および第 3 リール 5 の各停止制御処理時にも行われる。

【 0 1 1 1 】

次に、第 1 リール用演出要求が図 3 0 (m) に示すタイミングで O N にされる（ステップ 1 3 3）。引き続いて、ステップ 1 1 0 で決定されたリールランプ動作パターンに従い、第 1 リール用のバックランプ（1）～（9）の演出処理が行われる（ステップ 1 3 4）。この演出処理は、前述したように図 2 5 ～図 2 8 に示すリールランプ動作パターン 0 ～4 のいずれか 1 つのパターンで行われる。例えば、変動幅「-2」および「ベル」当選フラグから遊技開始音・リールランプ動作グループ番号 2 が選択された前述の例の場合には、各バックランプ（1）～

(9) が第 1 リール停止時リールランプ動作パターン 2 で図 3 0 (a) ~ (i) に示すように点灯制御される。つまり、前述したように全てのバックランプ (1) ~ (9) が消灯された状態にされる。

【0 1 1 2】

次に、第 2 リール 4 の停止ボタン 1 7 が ON 操作されたか否かが検出され (ステップ 1 3 5)、この停止ボタン 1 7 の ON 操作が検出された場合には、第 2 リール 4 の停止制御処理が行われる (ステップ 1 3 6)。この停止制御処理では、第 2 リール 4 が回転している状態で、まず、観察窓 7 の中央の入賞ライン L 1 にコードナンバ 0 ~ 2 0 の 2 1 通りのシンボルが停止することを想定し、有効化入賞ライン上に既に停止している第 1 リール 3 のシンボルとの組合せが読み込まれる。また、第 3 リール 5 については回転中であることを表す回転コードが読み込まれる。なお、第 2 リール 4 も回転中であるが、上記処理によって停止されることを仮定しているため、回転コードとしては読み込まれない。

【0 1 1 3】

このようにしてシンボルコードの組合せが読み込まれると、前述した入賞シンボル組合せテーブルが参照され、第 1 リール 3 の停止により決定されたシンボルに対し、第 2 リール 4 が 2 1 通りの回転位置で停止したとき、有効化入賞ライン上にどのような入賞が生じる可能性があるかが順次判断されていく。例えば、図 4 7 (a) に示すように第 1 リール 3 が停止していたとすれば、第 2 リール 4 の停止位置を 2 1 通り想定してそのときのシンボル組合せパターンがチェックされる。例えば、同図 (b) に示すように、第 2 リール 4 が観察窓 7 の中央でコードナンバ「5」で停止したとすると、各入賞ライン L 1, L 2 A, L 2 B, L 3 A, L 3 B 上でのシンボル組合せは同図 (c) に示すようになる。

【0 1 1 4】

第 3 リール 5 の矢印は回転中であることを示す回転コードであるが、第 3 リールの停止位置によっては、入賞ライン L 1 に「A-A-A」の大ヒット入賞、入賞ライン L 2 B に「E-E-E」の小ヒット入賞が生じる可能性がある。従って、第 2 リール 4 のコードナンバ「5」に対しては、図 4 8 に示すように大ヒットの予想フラグと小ヒットの予想フラグとがセットされる。このような予想フラグ

の有無が第 2 リール 4 の全てのコードナンバについてチェックされ、これらデータは R A M 3 3 に書き込まれる。

【 0 1 1 5 】

このようにして R A M 3 3 に書き込まれた予想フラグデータは、第 2 リール 4 の停止制御時に参照される。つまり、第 2 リール 4 の停止ボタン 1 7 が操作されたとき、第 2 リール 4 のコードナンバに対応する予想フラグが参照され、大ヒットの予想が発生している場合には、有効化入賞ライン上に大ヒットのシンボルが停止するように第 2 リール 4 の停止制御が実行される。

【 0 1 1 6 】

ステップ 1 3 6 における上記のリール停止制御処理が終わると、次に、第 2 リール用演出要求が図 3 0 (n) に示すタイミングで O N にされる (ステップ 1 3 7) 。次に、ステップ 1 3 3 で O N にされた第 1 リール用演出要求が O F F になったか否か、つまり、第 1 リール停止時リールランプ動作による演出が終了したか否かが判断される (ステップ 1 3 8) 。第 1 リール用演出要求が O F F になっていない場合にはこれが O F F になるまで待ち処理が行われる。

【 0 1 1 7 】

第 1 リール用演出要求が O F F になると、ステップ 1 1 0 で決定されたリールランプ動作パターンに従い、第 2 リール用のバックランプ (1) ~ (9) の演出処理が行われる (ステップ 1 3 9) 。この演出処理では、例えば、変動幅「 - 2 」および「ベル」当選フラグから遊技開始音・リールランプ動作グループ番号 2 が選択された前述の例の場合には、各バックランプ (1) ~ (9) が第 2 リール停止時リールランプ動作パターン 1 で図 3 0 (a) ~ (i) に示すように点灯制御される。つまり、前述したように第 1 リール 3 のバックランプ (1) , (4) , (7) が 1 回下降動作 (- 1) を行う。

【 0 1 1 8 】

次に、遊技状態表示 L E D 2 5 による演出動作パターンが決定される (ステップ 1 4 0) 。前述したようにこの動作パターンの決定処理は、図 3 1 (a) に示す遊技状態表示 L E D 動作テーブルを用いて行われ、リールランプ動作終了毎に「リールランプ動作パターン - 2」の値を加算して得られる「リールランプ動作

パターンー 2 の合計」の値から決定される。次に、このステップ 1 4 0 で決定された演出動作パターンに従い、遊技状態表示 L E D 2 5 の演出処理が図 3 0 (k) に示すタイミングで行われる (ステップ 1 4 1)。この演出処理は、前述したように図 3 2 ~ 図 3 6 に示す動作パターン 0 ~ 4 のいずれか 1 つのパターンで行われる。

【 0 1 1 9 】

次に、第 3 リール 5 の停止ボタン 1 8 が O N 操作されたか否かが検出され (ステップ 1 4 2)、この停止ボタン 1 8 の O N 操作が検出された場合には、第 3 リール 5 の停止制御処理が行われる (ステップ 1 4 3)。この停止制御処理では、既に第 1 リール 3 および第 2 リール 4 が停止してそのシンボルの組合せが特定されているので、これらのシンボルの組合せに対し、第 3 リール 5 の各々のコードナンバ毎に入賞の可能性が判定され、図 4 8 に示すテーブルと同様にして入賞予想フラグが立てられる。

【 0 1 2 0 】

この予想フラグデータも第 3 リール 5 の停止ボタン 1 8 が操作されたときに参照され、大ヒットの予想が立っているときには、有効化入賞ライン上に大ヒットのシンボルが停止するように第 3 リール 5 の停止制御が実行される。この第 3 リール 5 の停止制御処理時には、既に停止している第 1 リール 3、第 2 リール 4 のシンボルとの組合せによって当選フラグ通りの入賞が得られるだけでなく、当選フラグと異なる入賞が得られないようにリール停止位置が制御される。

【 0 1 2 1 】

上述したステップ 1 3 2 の第 1 リール停止制御処理、ステップ 1 3 6 の第 2 リール停止制御処理およびステップ 1 4 2 の第 3 リール停止制御処理により、当選フラグが「ハズレ」の場合には、いずれの有効化入賞ライン上にも入賞シンボル組合せが揃わないように各リール 3 ~ 5 が停止制御される。また、当選フラグが「ベル」、「プラム」の場合には、いずれかの有効化入賞ライン上にシンボル「ベル」、「プラム」の組合せが揃うように各リール 3 ~ 5 が停止制御される。また、当選フラグが「R B」、「B B」の場合には、いずれかの有効化入賞ライン上にシンボル「7」または所定のキャラクタ・シンボルの組合せが揃うように各

リール 3 ～ 5 が停止制御される。

【 0 1 2 2 】

次に、このリール停止制御処理が終了すると、第 3 リール用演出要求が図 3 0 (o) に示すタイミングで ON にされる (ステップ 1 4 4)。次に、ステップ 1 3 7 で ON にされた第 2 リール用演出要求が OFF になったか否か、つまり、第 2 リール停止時リールランプ動作による演出が終了したか否かが判断される (ステップ 1 4 5)。第 2 リール用演出要求が OFF になっていない場合にはこれが OFF になるまで待ち処理が行われる。

【 0 1 2 3 】

第 2 リール用演出要求が OFF になると、ステップ 1 1 0 で決定されたリールランプ動作パターンに従い、第 3 リール用のバックランプ (1) ～ (9) の演出処理が行われる (ステップ 1 4 6)。この演出処理では、例えば、変動幅「- 2」および「ベル」当選フラグから遊技開始音・リールランプ動作グループ番号 2 が選択された前述の例の場合には、各バックランプ (1) ～ (9) が第 3 リール停止時リールランプ動作パターン 1 で図 3 0 (a) ～ (i) に示すように点灯制御される。つまり、前述したように第 1 リール 3 のバックランプ (1), (4), (7) が 1 回下降動作 (- 1) を行う。

【 0 1 2 4 】

次に、遊技状態表示 LED 2 5 による演出動作パターンが決定される (ステップ 1 4 7)。前述したようにこの動作パターンの決定処理は、リールランプ動作終了毎に「リールランプ動作パターン - 2」の値を加算して得られる「リールランプ動作パターン - 2 の合計」の値から決定される。次に、このステップ 1 4 7 で決定された演出動作パターンに従い、遊技状態表示 LED 2 5 の演出処理が図 3 0 (k) に示すタイミングで行われる (ステップ 1 4 8)。

【 0 1 2 5 】

次に、ステップ 1 4 4 で ON にされた第 3 リール用演出要求が OFF になったか否か、つまり、第 3 リール停止時リールランプ動作による演出が終了したか否かが判断される (ステップ 1 4 9)。第 3 リール用演出要求が OFF になっていない場合にはこれが OFF になるまで待ち処理が行われる。

【0 1 2 6】

第3リール用演出要求がOFFになると、ステップ1 4 6で開始された第3リール用のバックランプ(1)～(9)の演出処理が終了する(ステップ1 5 0)。次に、遊技状態表示LED 2 5による演出動作パターンが決定される(ステップ1 5 1)。前述したようにこの動作パターンの決定処理は、リールランプ動作終了毎に「リールランプ動作パターン－2」の値を加算して得られる「リールランプ動作パターン－2の合計」の値から決定される。次に、このステップ1 5 1で決定された演出動作パターンに従い、遊技状態表示LED 2 5の演出処理が図3 0(k)に示すタイミングで行われる(ステップ1 5 2)。この演出処理は、前述したステップ1 0 3において、次回遊技の1枚目メダルが投入されたタイミングで終了される。

【0 1 2 7】

このようにして図4 3のステップ1 1 3のリール停止制御処理が終了すると、次に、ボーナス確定条件が成立したか否かが判断される(ステップ1 1 4)。前述したように、このボーナス確定条件は、図3 7のテーブルに示される特定の「遊技開始音・リールランプ動作」の組合せパターンが行われたときと、特定の遊技音4, 5が次遊技で出音されるときに成立する。ボーナス確定条件が成立している場合には、成立したボーナス確定条件に応じた図3 8～図4 0に示すいずれかの確定動作出現時期に、当たり表示ランプ2 4が点灯される。続いて、成立したボーナス確定条件に応じた図3 9または図4 0に示すタイミングで確定遊技音開始音が単発音でスピーカ3 9から出力される(ステップ1 1 6)。

【0 1 2 8】

ステップ1 1 4でボーナス確定条件が成立していない場合、またはステップ1 1 6が実行された後に、全リール停止時の表示が所定の入賞シンボル組合せであるか否かが、入賞シンボル組合せテーブルを参照して判断される(ステップ1 1 7)。つまり、リール停止制御は全て機械によって行われるのではなく、遊技者による各停止ボタン1 6～1 8の操作タイミングも問われているため、内部抽選の結果入賞当選フラグが立っていても、停止ボタン1 6～1 8が所定タイミングに操作されないと、有効化入賞ライン上に入賞シンボル組合せは揃わず、入賞は

発生しない。上述した通り、引き込み制御は4コマ分が限度であるため、その4コマの中に入賞シンボルが存在しない場合は、結局、予定した入賞シンボルの組合せは得られないためである。

【0 1 2 9】

入賞が得られなかったときにはステップ1 1 7の判定は“NO”となり、処理は初めのステップ1 0 1に戻る。また、入賞判定の結果リプレイゲーム（再遊技）であるときは、処理はステップ1 0 7のスタートレバー1 5の操作待ち処理に戻る（ステップ1 1 8）。リプレイゲームでない入賞のときには、CPU 3 1によってホッパ駆動回路4 1が制御され、所定枚数のメダルがホッパ3 8によってコイン受け皿2 0へ払い出される（図4 4，ステップ1 1 9）。なお、本フローチャートにおいては、ボーナス確定条件のチェック処理（ステップ1 1 4，1 1 5，1 1 6）はリール停止制御処理（ステップ1 1 3）の後に行うようにしているが、このチェック処理はこのステップ1 1 9におけるメダル払い出し処理の後に行うようにしてもよい。

【0 1 3 0】

例えば、「ベル」の小当たり入賞の場合には6枚のメダル、「プラム」の小当たり入賞の場合には8枚のメダルが払い出される。また、「BB」，「RB」の大当たり入賞の場合にはそれぞれ1 5枚のメダルが払い出される。

【0 1 3 1】

次に、BBゲームが発生したか否かが判断され（ステップ1 2 0）、BBゲームが発生している場合にはBBゲームが実行される（ステップ1 2 1）。また、BBゲームが発生していない場合には、次にRBゲームが発生したか否かが判断され（ステップ1 2 2）、RBゲームが発生している場合にはRBゲームが実行される（ステップ1 2 3）。BBゲームまたはRBゲームが終了すると、図4 1に示すタイミングで、当たり表示ランプ2 4が消灯される。その後、上述した処理が繰り返されてスロットマシン遊技が行われる。

【0 1 3 2】

このような本実施形態によれば、上述したように、次回報知態様決定手段により、次の遊技において出音される遊技音1～5が、今回の遊技で出音される遊

技音 1 ～ 5 に基づいて、今回の遊技のステップ 1 0 9 で予め選択される。そして、次の遊技のステップ 1 0 6 で、予め選択されていたいずれかの遊技音 1 ～ 5 が出音される。このため、今回の遊技における報知と、次の遊技における報知との間に関連付けが行われる。従って、今回の遊技における報知は、その回の遊技で単発で完結することなく、次回以降の遊技との間で報知内容に関連性が持たされる。よって、従来のように、今回の遊技における報知と次回以降の遊技との間で報知内容が細切れになってしまうことはなく、報知の面白みが増してスロットマシン 1 の遊技の興趣は向上する。

【 0 1 3 3 】

また、本実施形態では、遊技音 1 ～ 5 を出音する報知手段とは別に、リールバックランプ (1) ～ (9) や遊技状態表示 LED 2 5、遊技開始音 1, 2 を出音する音発生手段といった第 2 の報知手段を備えている。そして、今回遊技第 2 報知態様決定手段により、第 2 の報知手段による今回の遊技における報知態様が、次の遊技において報知される報知態様に基づいてステップ 1 1 0 等で決定される。従って、今回の遊技における報知は第 2 の報知手段によっても行われ、しかも、次の遊技における既に決定された遊技音 1 ～ 5 による報知と関連する報知態様で行われ、スロットマシン 1 の報知内容は多様になる。よって、スロットマシン 1 の遊技の興趣はさらに向上する。

【 0 1 3 4 】

また、本実施形態では、前述したように、報知手段によって出音される遊技音 4, 5 により、遊技者は、RB または BB の内部当たり確定が生じていることを知ることが出来る。このため、リーチ目の出目によって BB 当選フラグや RB 当選フラグが立っていることを判断できない遊技の初心者であっても、この遊技音 4, 5 によってリーチ目の判断が可能となり、リール式遊技機のゲーム性を難解に感じて敬遠している者の抵抗感を和らげることが出来る。

【 0 1 3 5 】

また、遊技者は、RB または BB の内部当たり発生を、当たり表示ランプ 2 4 以外にこの遊技音 4, 5 によっても知ることが出来る。従って、本実施形態によるスロットマシン 1 によれば、RB または BB の内部当たり発生を様々な形態で

容易に知ることが出来る。

【0 1 3 6】

また、前述したように、R BまたはB Bの内部当たり確定状態が発生していても、必ずしも遊技音4または遊技音5が次回の遊技音として出音されるとは限らず、遊技音1～3が次回の遊技音として出音されることもある。つまり、この内部当たり確定は、所定確率で遊技者に報知されることになる。従って、R BまたはB Bの内部当たり確定は遊技者に報知される場合もあり、報知されない場合もある。このため、遊技者によって遊技音4、5の出音が期待されるようになり、この出音があった場合にはその喜びも増す。

【0 1 3 7】

なお、上記実施形態の説明においては、本発明による遊技機をスロットマシンに適用した場合について説明したが、本発明はこれに限定されることはなく、例えば、パチンコ機といった弾球遊技機や、その他のアミューズメント機器に適用してもよい。

【0 1 3 8】

本発明をパチンコ機に適用する場合、上記各実施形態のスロットマシンにおけるスタートレバー操作、入賞態様決定用乱数抽出、リール回転開始、といった遊技の流れは、パチンコ機においては、ある特定の入賞口へのパチンコ球の入賞、入賞態様決定用乱数抽出、パチンコ機に組み込まれたスロットマシン・リールの回転開始、といった遊技の流れに置き換えられる。また、上記各実施形態のスロットマシンで、リールの図柄がある特定の態様で停止表示されたときに行われたメダルの払い出しは、パチンコ機においては、アタッカやチューリップといった変動入賞装置を開放させ、多くの出球を遊技者に付与するというように、パチンコゲーム上での特典を与えることに置き換えられる。

【0 1 3 9】

【発明の効果】

以上説明したように本発明によれば、次回報知態様決定手段により、次回以降の遊技において報知される報知態様が、今回の遊技で報知される報知態様に基づいて、今回の遊技において予め選択されるため、今回の遊技における報知と、次

回の遊技における報知との間に関連付けが行われる。従って、今回の遊技における報知は、その回の遊技で単発で完結することなく、次回以降の遊技との間で報知内容に関連性が持たされる。よって、報知の面白みが増して遊技機の興趣は向上する。

【0140】

また、今回遊技第2報知態様決定手段により、第2の報知手段による今回の遊技における報知態様が、次回以降の遊技において報知される報知態様に基づいて決定される。従って、今回の遊技における報知は、次回以降の遊技における既に決定された報知と関連する報知態様で、第2の報知手段によっても行われ、その報知内容は多様になり、また、今回の遊技における報知と、次回以降の遊技における報知との関連性が一層深まることになる。よって、遊技機の興趣はさらに向上する。

【0141】

また、内部抽選によって決定された特定の入賞態様が報知手段によっても遊技者に報知される。従って、遊技者は、特定の入賞態様の発生を様々な形態で容易に知ることが出来る。特に、スロットマシンにおいては、この報知手段によって察知することの出来る入賞態様に合わせた停止操作を行うことが可能になる。また、一般的にスロットマシンの大当たり入賞は、実際に入賞となるまで、そのフラグは持ち越されるようになっているので、フラグ成立から実際の入賞までにメダルをロスすることが少なくなる。また、この特定の入賞態様は遊技者に報知される場合もあり、報知されない場合もある。このため、遊技者によって特定の入賞態様の報知が期待されるようになり、報知があった場合にはその喜びも増す。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の一実施形態によるスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図2】

図1に示すスロットマシンの回転リールユニットを示す斜視図である。

【図3】

図2に示す回転リールユニットを構成する回転リールの構造を示す斜視図であ

る。

【図 4】

図 1 に示すスロットマシンの表示窓に記された入賞ラインが順次有効化される状態を示す図である。

【図 5】

図 1 に示すスロットマシンの主要な制御回路構成を示すブロック図である。

【図 6】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられる入賞確率テーブルを示す図である。

【図 7】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられるシンボルテーブルを示す図である。

【図 8】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において遊技開始音が出力されるタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 9】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において遊技音の出音タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 0】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において遊技音の出音・消音タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 1】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理における現在の遊技音と次回の遊技音との組合せを示す図表である。

【図 1 2】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理における現在遊技状態および現在遊技音と次回遊技音との関係を示す図表である。

【図 1 3】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において次回遊技音の選択の際に

使用される次回遊技音選択確率テーブルを示す図表である。

【図 1 4】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ番号選択テーブルを示す図表である。

【図 1 5】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 ～ 4 を示す図表である。

【図 1 6】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 5 ～ 8 を示す図表である。

【図 1 7】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 9 ～ 1 2 を示す図表である。

【図 1 8】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 3 ～ 1 7 を示す図表である。

【図 1 9】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 8 ～ 2 0 を示す図表である。

【図 2 0】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 1 ～ 2 4 を示す図表である。

【図 2 1】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 5 の前半を示す図表である。

【図 2 2】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 5 の後半を示す図表である。

【図 2 3】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 6 の前半を示す図表である。

【図 2 4】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回第 2 報知態様の選択の際に使用される遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 6 の後半を示す図表である。

【図 2 5】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知されるリールランプ動作パターン 0 を示す図表である。

【図 2 6】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知されるリールランプ動作パターン 1 を示す図表である。

【図 2 7】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知されるリールランプ動作パターン 3 を示す図表である。

【図 2 8】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知されるリールランプ動作パターン 4 を示す図表である。

【図 2 9】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知される各リールランプ動作パターンを示す図表である。

【図 3 0】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理においてリールランプおよび遊技状態表示 LED によって演出が行われる際の回路各部のタイミングチャートである。

【図 3 1】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理においてリールランプ動作パターンに応じて遊技状態表示 LED の動作パターンを選択するためのテーブルを示す図表である。

【図 3 2】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知される一般遊技時の遊技状態表示 LED 動作パターン 0 を示す図表である。

【図 3 3】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知される一般遊技時の遊技状態表示 LED 動作パターン 1 を示す図表である。

【図 3 4】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知される一般遊技時の遊技状態表示 LED 動作パターン 2 を示す図表である。

【図 3 5】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知される一般遊技時の遊技状態表示 LED 動作パターン 3 を示す図表である。

【図 3 6】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理において今回遊技で第 2 報知される一般遊技時の遊技状態表示 LED 動作パターン 4 を示す図表である。

【図 3 7】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理においてボーナス確定条件を成立させる特定の「遊技開始音・リールランプ動作パターン」の組合せを示す図表である。

【図 3 8】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理における当たり表示ランプの第 1 の点灯タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 3 9】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理における当たり表示ランプの第 2 の点灯タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 4 0】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理における当たり表示ランプの第 3 の点灯タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 4 1】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理における当たり表示ランプの消灯タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 4 2】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理を示す第 1 のフローチャートである。

【図 4 3】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理を示す第 2 のフローチャートである。

【図 4 4】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理を示す第 3 のフローチャートである。

【図 4 5】

図 4 3 に示すリール停止制御処理の内容を示す第 1 のフローチャートである。

【図 4 6】

図 4 3 に示すリール停止制御処理の内容を示す第 2 のフローチャートである。

【図 4 7】

本実施形態によるスロットマシンの遊技処理で各回転リールに割り当てて読み込まれるシンボルコードの関係を示す図である。

【図 4 8】

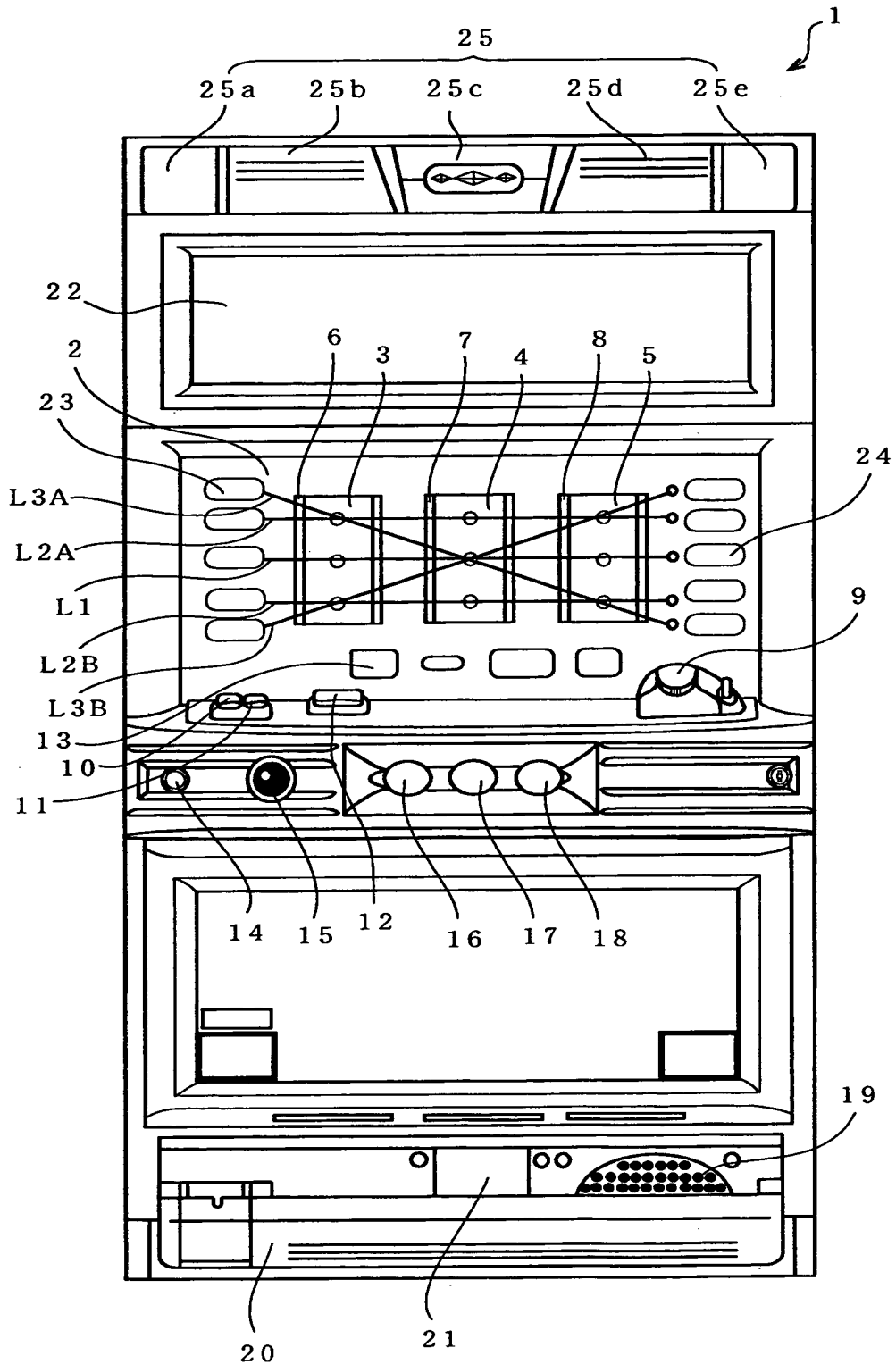
本実施形態によるスロットマシンの遊技処理に用いられるヒット予想フラグテーブルを示す図である。

【符号の説明】

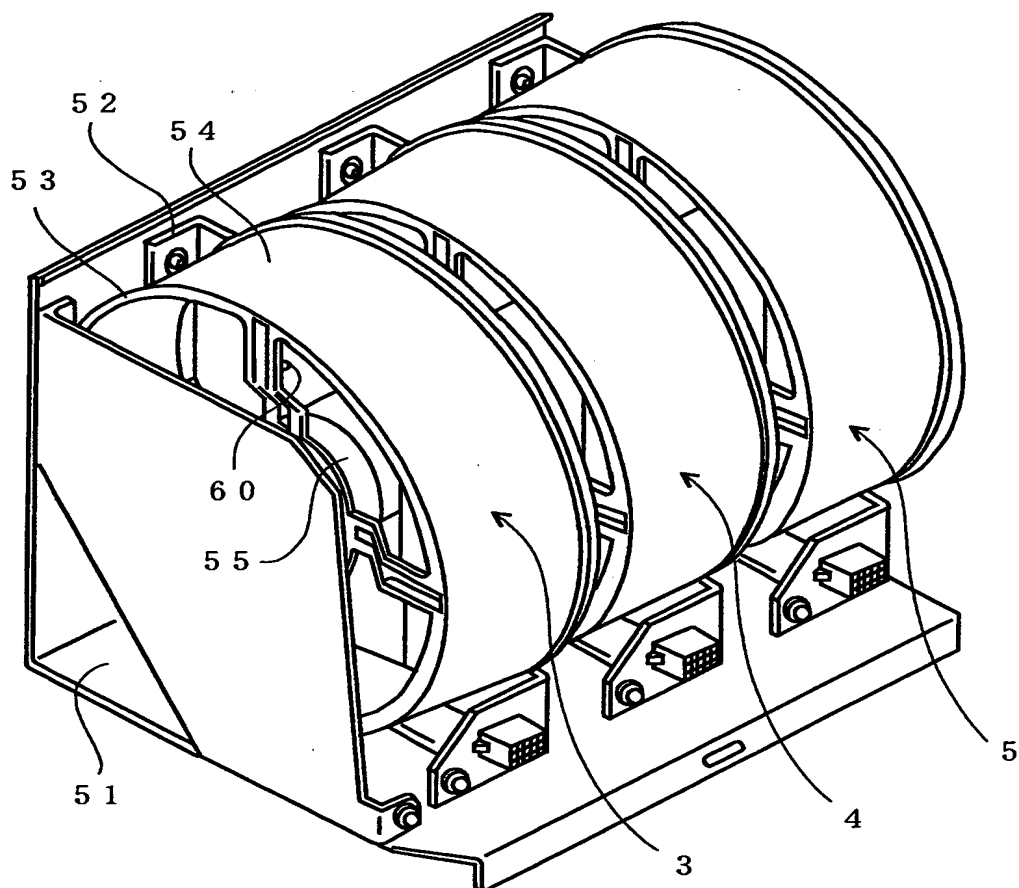
- 1 … スロットマシン
- 2 … 前面パネル
- 3, 4, 5 … 第 1, 第 2, 第 3 リール
- 6, 7, 8 … 窓
- 9 … メダル投入口
- 10, 11, 12 … BET スイッチ
- 13 … クレジット数表示部
- 14 … クレジット／精算切換スイッチ
- 15 … スタートレバー
- 16, 17, 18 … 停止ボタン
- 19 … 透音孔
- 20 … メダル受皿
- 21 … メダル払出口
- 22 … 配当表示部
- 23 … 有効化ライン表示ランプ
- 24 … 当たり表示ランプ
- 25 … 遊技状態表示 LED
- 25 a, 25 b, 25 c, 25 d, 25 e … 遊技状態表示 LED 25 の区画
- L1, L2A, L2B, L3A, L3B … 入賞ライン
- 57 a, 57 b, 57 c … バックランプ

【書類名】 図面

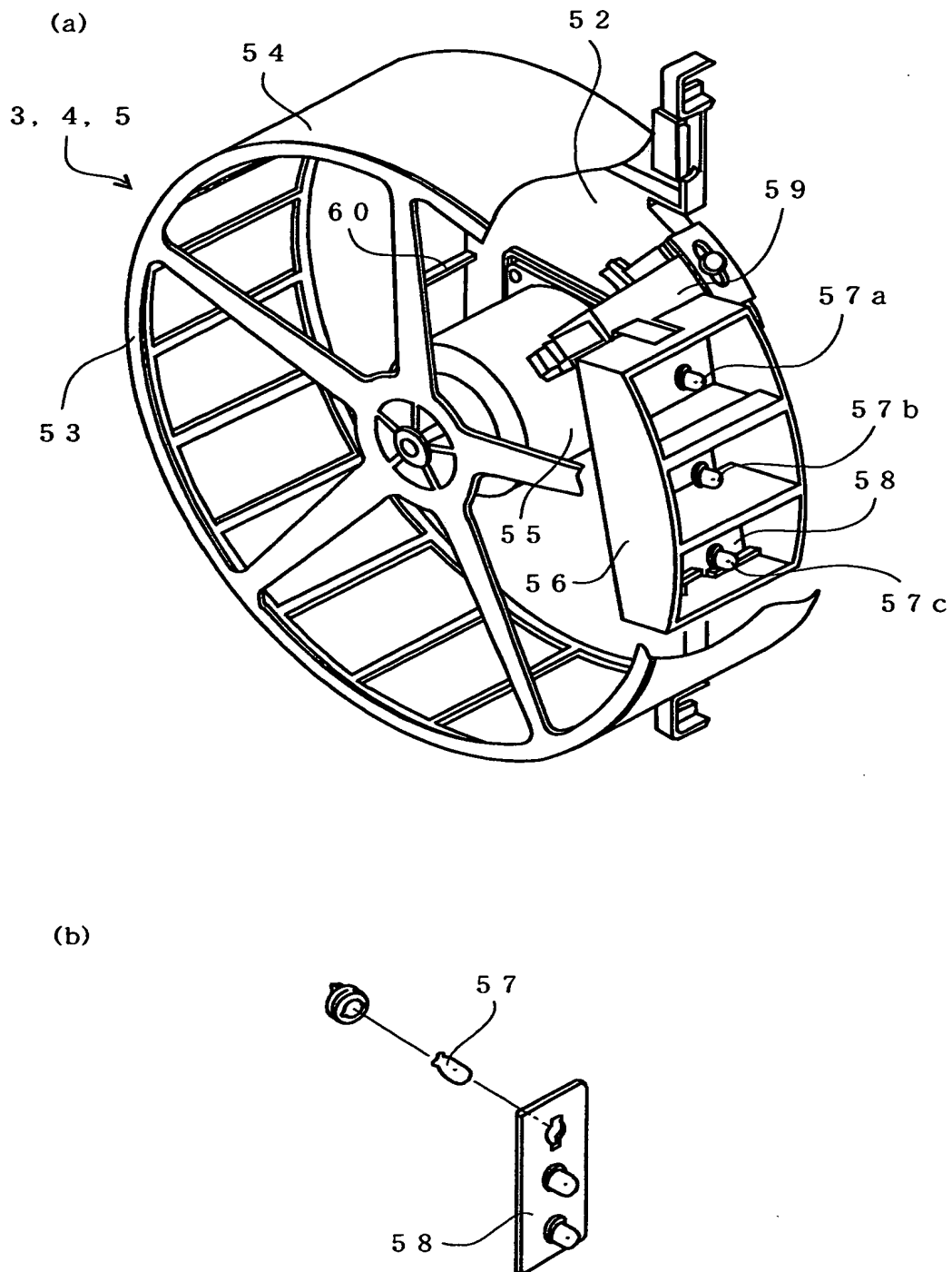
【図 1】



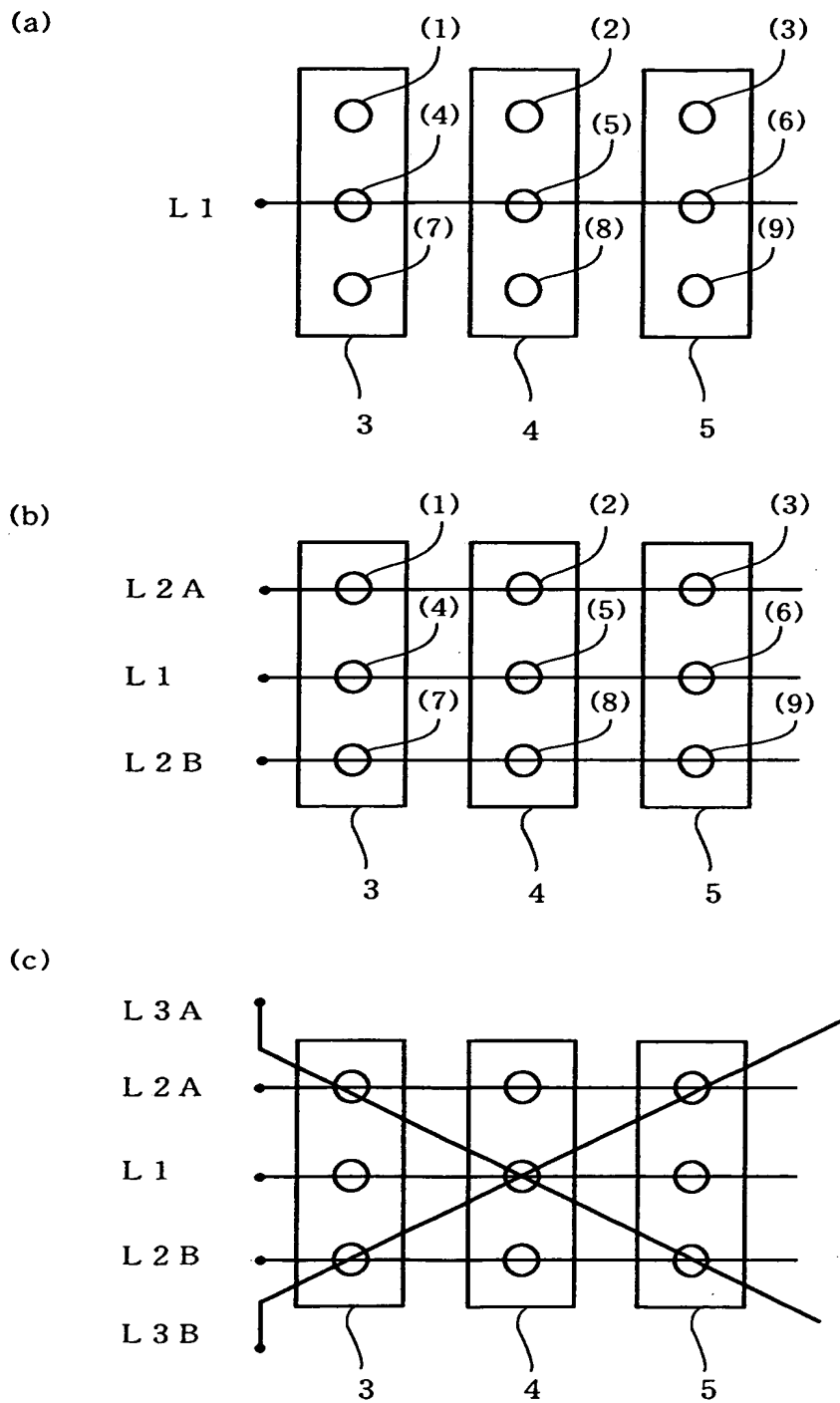
【図 2】



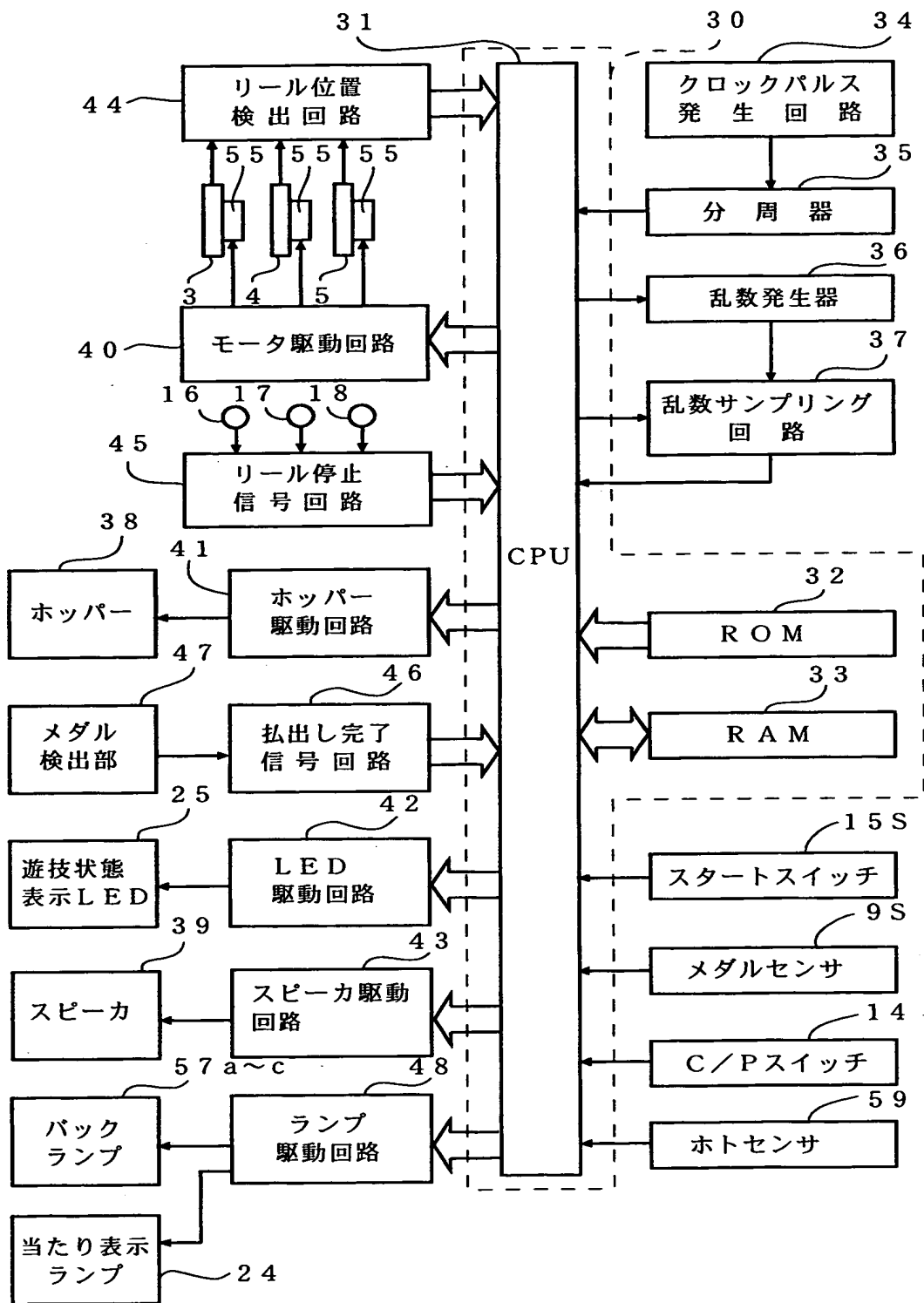
【図 3】



【図 4】



【図 5】



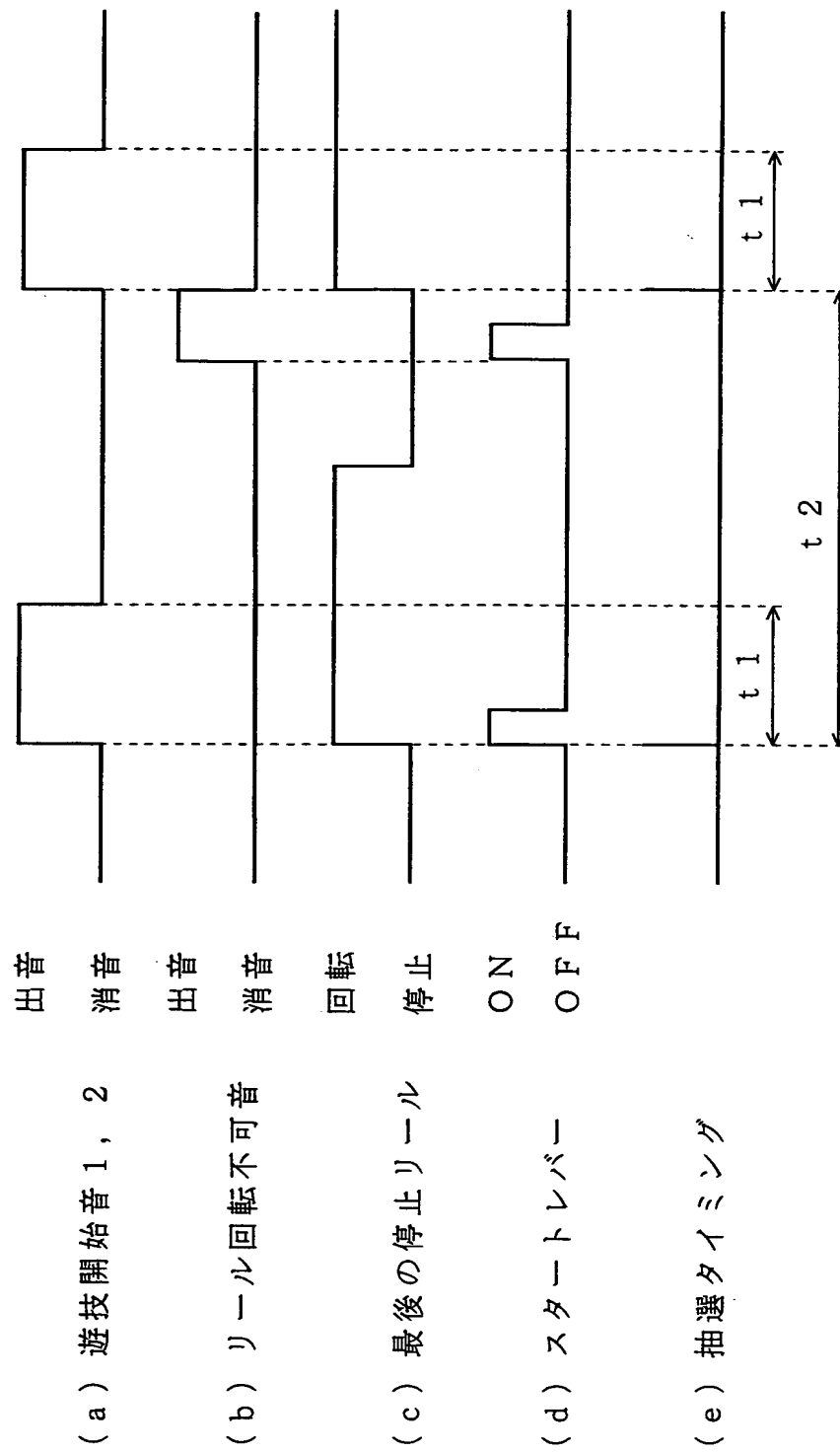
【図 6】

<div> <div>ヒット</div> <div>投入メダル数</div> </div>	大	中	小		
	BB	RB	プラム	ベル	再遊技
1	a 1	b 1	c 1	d 1	e 1
2	a 2	b 2	c 2	d 2	e 2
3	a 3	b 3	c 3	d 3	e 3

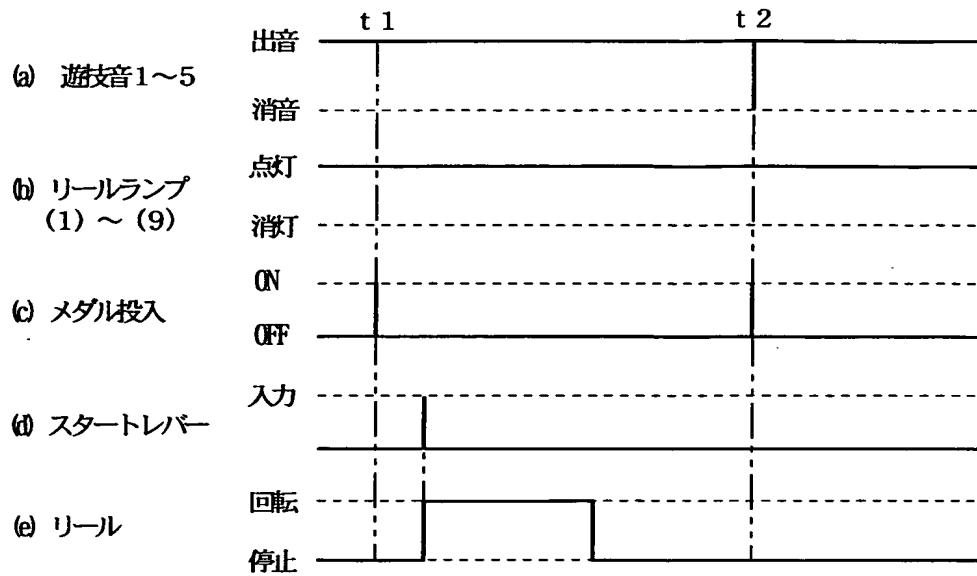
【図 7】

コード No	第 1 リール	第 2 リール	第 3 リール
0	A	E	B
1	G	C	H
2	F	D	F
3	C	G	E
4	F	D	F
5	A	A	A
6	D	E	E
7	C	G	F
8	G	D	D
9	F	E	F
1 0	C	B	H
1 1	F	D	B
1 2	A	E	F
1 3	E	D	E
1 4	C	A	F
1 5	F	E	H
1 6	B	G	C
1 7	F	D	F
1 8	C	B	D
1 9	E	F	E
2 0	F	D	F

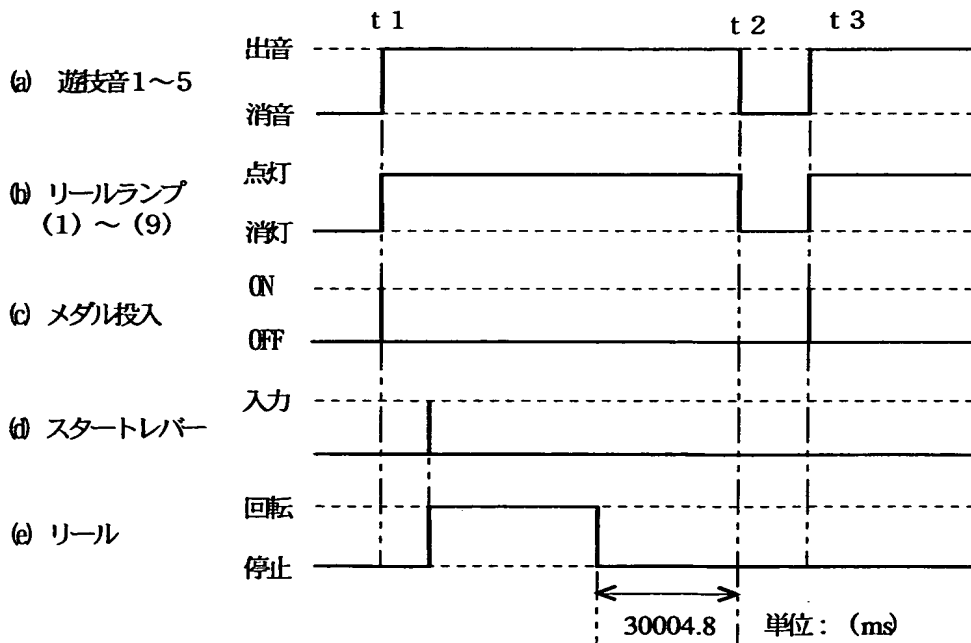
【図 8】



【図 9】



【図 1 0】



【図 1 1】

現在の遊技音	変動幅	次回の遊技音
遊技音 1	0 ~ + 4	遊技音 1、遊技音 2、遊技音 3 遊技音 4、遊技音 5
遊技音 2	- 1 ~ + 3	遊技音 1、遊技音 2、遊技音 3 遊技音 4、遊技音 5
遊技音 3	- 2 ~ + 2	遊技音 1、遊技音 2、遊技音 3 遊技音 4、遊技音 5
遊技音 4	0 ~ + 1	遊技音 4、遊技音 5
遊技音 5	0	遊技音 5

【図 1 2】

(A)	(B)	(C)	(D)
遊技状態	現在の の遊技音	変動幅	次回 の遊技音
一般遊技	遊技音 1 遊技音 2 遊技音 3	0 ~ + 2 - 1 ~ + 1 - 2 ~ 0	遊技音 1 ~ 3 遊技音 1 ~ 3 遊技音 1 ~ 3
R B 内部当たり中の 一般遊技	遊技音 1 遊技音 2 遊技音 3 遊技音 4	0 ~ + 3 - 1 ~ + 2 - 2 ~ + 1 0	遊技音 1 ~ 4 遊技音 1 ~ 4 遊技音 1 ~ 4 遊技音 4
B B 内部当たり中の 一般遊技	遊技音 1 遊技音 2 遊技音 3 遊技音 4 遊技音 5	0 ~ + 4 - 1 ~ + 3 - 2 ~ + 2 0 ~ + 1 0	遊技音 1 ~ 5 遊技音 1 ~ 5 遊技音 1 ~ 5 遊技音 4 ~ 5 遊技音 5

【図 1 3】

(a)

	遊技音 1	遊技音 2	遊技音 3	遊技音 4	遊技音 5	確率の合計
一般遊技	8 0	3 8	1 0			1 2 8
RB 内部当たり 中の一般遊技	6 0	4 3	2 0	5		1 2 8
BB 内部当たり 中の一般遊技	5 0	3 8	3 0	5	5	1 2 8

(単位：／1 2 8)

(b)

	遊技音 1	遊技音 2	遊技音 3	遊技音 4	遊技音 5	確率の合計
一般遊技	3 0	7 8	2 0			1 2 8
RB 内部当たり 中の一般遊技	5	5 3	6 0	1 0		1 2 8
BB 内部当たり 中の一般遊技	1 5	3 8	6 0	1 0	5	1 2 8

(単位：／1 2 8)

(c)

	遊技音 1	遊技音 2	遊技音 3	遊技音 4	遊技音 5	確率の合計
一般遊技	5 0	3 8	4 0			1 2 8
RB 内部当たり 中の一般遊技	1	2 0	7 7	3 0		1 2 8
BB 内部当たり 中の一般遊技	1	1 5	7 0	3 0	1 2	1 2 8

(単位：／1 2 8)

(d)

	遊技音 1	遊技音 2	遊技音 3	遊技音 4	遊技音 5	確率の合計
一般遊技						
RB 内部当たり 中の一般遊技				1 2 8		1 2 8
BB 内部当たり 中の一般遊技				1 0 8	2 0	1 2 8

(単位：／1 2 8)

(e)

	遊技音 1	遊技音 2	遊技音 3	遊技音 4	遊技音 5	確率の合計
一般遊技						
RB 内部当たり 中の一般遊技						
BB 内部当たり 中の一般遊技					1 2 8	1 2 8

(単位：／1 2 8)

【図 1 4】

変動幅	現在の 遊技音	はずれ	プラム	ベル	再遊技	R B	B B
- 2	3	1	3	2	2	4	4
- 1	2	2 5	2 5	2 5	2 5	5	5
	3	2 5	2 5	2 5	2 5	5	5
0	1	6	9	8	7	1 2	1 2
	2	6	9	8	7	1 2	1 2
	3	6	9	8	7	1 2	1 2
	4	1 0	1 0	1 0	1 0		
	5	1 1	1 1	1 1	1 1		
+ 1	1	1 3	1 6	1 5	1 4	1 7	1 8
	2	1 3	1 6	1 5	1 4	1 7	1 8
	3	1 9	1 9	1 9	1 9		
	4	1 9	1 9	1 9	1 9		
+ 2	1	2 6	2 6	2 6	2 6	2 0	2 1
	2	2 2	2 2	2 2	2 2		
	3	2 2	2 2	2 2	2 2		
+ 3	1	2 3	2 3	2 3	2 3		
	2	2 3	2 3	2 3	2 3		
+ 4	1	2 4	2 4	2 4	2 4		

【図 1 5】

(a) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 1

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
2 5	1	1	1	2
2 5	1	1	2	1
5 0	1	2	1	1
5 0	1	0	3	1
5 0	1	0	1	3
2 8	1	1	0	3
2 8	1	1	3	0

(b) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 2

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
5 0	1	0	3	1
5 0	1	0	1	3
2 8	1	1	0	3
2 8	1	1	3	0
5 0	1	3	0	1
5 0	1	3	1	0

(c) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 3

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1 0 0	1	0	2	2
5 6	1	2	0	2
1 0 0	1	2	2	0

(d) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 4

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
5 0	1	3	0	1
5 0	1	3	1	0
3 0	1	0	0	4
3 0	1	0	4	0
2 0	1	0	3	1
2 0	1	0	1	3
1 5	1	1	0	3
1 6	1	1	3	0
2 5	1	4	0	0

【図 1 6】

(e) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 5

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
2 0	1	1	0	4
8 0	1	1	4	0
6	1	0	1	4
1 0	1	0	4	1
1 0	1	1	1	3
1 0	1	1	3	1
2 0	1	3	1	1
5 0	1	4	0	1
5 0	1	4	1	0

(f) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 6

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
3	1	1	1	4
3	1	1	4	1
4	1	4	1	1
2 0	1	4	0	2
2 0	1	4	2	0
2 0	1	0	2	4
2 0	1	0	4	2
5	1	2	0	4
5	1	2	4	0
1 5 6	1	2	2	2

(g) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 7

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
2 0	1	0	2	4
2 0	1	0	4	2
5	1	2	0	4
5	1	2	4	0
1 5 6	1	2	2	2
2 5	1	4	0	2
2 5	1	4	2	0

(h) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 8

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
5	1	1	2	3
5	1	1	3	2
3 0	1	2	1	3
3 0	1	2	3	1
1 0	1	3	1	2
2 0	1	3	2	1
1 5 6	1	2	2	2

【図 1 7】

(i) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 9

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1 5 6	1	2	2	2
3 0	1	1	1	4
5 0	1	1	4	1
2 0	1	4	1	1

(j) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 1 0

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
2 0	1	4	1	1
4 0	1	1	2	3
4 0	1	1	3	2
1 0	1	1	1	4
1 0	1	1	4	1
3 6	1	2	2	2
1 0	1	2	1	3
1 0	1	2	3	1
4 0	1	3	1	2
4 0	1	3	2	1

(k) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 1 1

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
2 5 6	1	2	2	2

(l) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 1 2

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
4 1	1	2	2	2
1 0	1	0	3	3
1 0	1	0	2	4
1 0	1	0	4	2
1 5	1	2	0	4
1 5	1	2	4	0
3 5	1	3	0	3
2 0	1	3	3	0
2 0	1	4	0	2
2 0	1	4	2	0
1 0	1	2	3	4
1 0	1	2	4	3
1 0	1	3	2	4
1 0	1	3	4	2
1 0	1	4	2	3
1 0	1	4	3	2

【図 1 8】

(m) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 3

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
5 0	1	1	0	4
5 0	1	1	4	0
7 8	1	2	1	4
7 8	1	2	4	1

(n) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 4

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
2 8	1	0	3	4
2 8	1	0	4	3
4 0	1	3	0	4
4 0	1	3	4	0
6 0	1	4	0	3
6 0	1	4	3	0

(o) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 5

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1 5 6	1	4	1	2
1 0 0	1	4	2	1

(p) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 6

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1 0 0	1	4	2	1
5 6	1	4	1	2
3 0	1	2	2	3
3 0	1	2	3	2
4 0	1	3	2	2

(q) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 7

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
2 8	1	3	1	3
2 8	1	3	3	1
5 0	1	1	0	4
5 0	1	1	4	0
5 0	1	1	3	3
1 5	1	2	1	4
3 5	1	2	4	1

【図 1 9】

(r) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 8

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
5 0	1	1	0	4
5 0	1	1	4	0
5 0	1	1	3	3
1 5	1	2	1	4
3 5	1	2	4	1
1 3	1	3	1	3
1 3	1	3	3	1
1 5	2	2	2	3
1 2	2	2	3	2
3	2	3	2	2

(s) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 1 9

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
3 0	1	1	0	4
3 0	1	1	4	0
1 5	1	2	1	4
1 5	1	2	2	3
1 5	1	2	3	2
1 5	1	2	4	1
2 6	1	3	2	2
5 0	1	4	1	2
6 0	1	4	2	1

(t) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 0

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
2 0	1	4	1	3
4 6	1	4	3	1
1 0	1	0	4	4
1 5	1	1	3	4
1 5	1	1	4	3
3 0	1	2	3	3
2 0	1	3	1	4
2 0	1	3	2	3
2 0	1	3	3	2
2 0	1	3	4	1
1 0	1	4	0	4
3 0	1	4	4	0

【図 2 0】

(u) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 1

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1 0	1	0	4	4
1 5	1	1	3	4
1 5	1	1	4	3
3 0	1	2	3	3
2 0	1	3	1	4
2 0	1	3	2	3
2 0	1	3	3	2
2 0	1	3	4	1
1 0	1	4	0	4
3 0	1	4	4	0
2 0	2	2	2	4
6	2	2	4	2
1 0	2	4	2	2
1 0	1	4	1	3
2 0	1	4	3	1

(v) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 2

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1 0	1	4	1	3
2 0	1	4	3	1
1 0 6	1	1	3	4
5 0	1	1	4	3
2 0	1	3	1	4
5 0	1	3	4	1

(w) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 3

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
6	1	1	4	4
5 0	1	2	3	4
1 0	1	2	4	3
1 0	1	3	2	4
5 5	1	3	3	3
5 0	1	3	4	2
4 0	1	4	1	4
1 5	1	4	2	3
1 0	1	4	3	2
1 0	1	4	4	1

(x) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 4

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
9 6	1	2	4	4
7 0	1	3	3	4
2 0	1	3	4	3
2 0	1	4	2	4
2 0	1	4	3	3
3 0	1	4	4	2

【図 2 1】

(y-1) 遊技開始音・リールランブ動作グループ 2 5

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランブ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1 0	1	0	2	3
1 0	1	0	3	2
1 0	1	0	1	4
1 0	1	0	4	1
1 0	1	1	0	4
1 0	1	1	4	0
1 0	1	1	2	2
1 0	1	2	0	3
1 0	1	2	3	0
1 0	1	2	1	2
1 0	1	2	2	1
1 0	1	3	0	2
1 0	1	3	2	0
1 0	1	4	0	1
5 8	1	4	1	0
1	1	1	3	4
1	1	1	4	3
1	1	2	2	4
1	1	2	4	2
1	1	3	1	4
1	1	3	4	1
1	1	4	1	3
1	1	4	3	1
1	1	4	2	2
1	1	0	2	4
1	1	0	4	2
1	1	1	2	3
1	1	1	3	2
1	1	1	1	4
1	1	1	4	1
1	1	2	2	2
1	1	2	1	3
1	1	2	3	1
1	1	2	0	4
1	1	2	4	0
1	1	3	1	2
1	1	3	2	1
1	1	4	1	1
1	1	4	0	2
1	1	4	2	0
1	1	0	3	4
1	1	0	4	3
1	1	1	0	4
1	1	1	4	0
1	1	2	1	4
1	1	2	2	3
1	1	2	3	2
1	1	2	4	1
1	1	3	0	4
1	1	3	4	0

【図 2 2】

(y-2)

1	1	3	2	2
1	1	4	0	3
1	1	4	3	0
1	1	4	1	2
1	1	4	2	1
1	1	2	3	4
1	1	2	4	3
1	1	3	2	4
1	1	3	4	2
1	1	4	2	3
1	1	4	3	2
1	1	0	3	1
1	1	0	1	3
1	1	0	2	2
1	1	1	1	2
1	1	1	2	1
1	1	1	0	3
1	1	1	3	0
1	1	2	0	2
1	1	2	2	0
1	1	2	1	1
1	1	3	0	1
1	1	3	1	0

【図 2 3】

(z-1) 遊技開始音・リールランプ動作グループ 2 6

抽選確率 (/256)	遊技開始音	リールランプ動作パターン		
		第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1	1	0	2	4
1	1	0	4	2
1	1	1	2	3
1	1	1	3	2
1	1	1	1	4
1	1	1	4	1
1	1	2	2	2
1	1	2	1	3
1	1	2	3	1
1	1	2	0	4
1	1	2	4	0
1	1	3	1	2
1	1	3	2	1
1	1	4	1	1
1	1	4	0	2
1	1	4	2	0
1	1	0	3	4
1	1	0	4	3
1	1	1	0	4
1	1	1	4	0
1	1	2	1	4
1	1	2	2	3
1	1	2	3	2
1	1	2	4	1
1	1	3	0	4
1	1	3	4	0
1	1	3	2	2
1	1	4	0	3
1	1	4	3	0
1	1	4	1	2
1	1	4	2	1
1	1	2	3	4
1	1	2	4	3
1	1	3	2	4
1	1	3	4	2
1	1	4	2	3
1	1	4	3	2
1	1	0	3	1
1	1	0	1	3
1	1	0	2	2
1	1	1	1	2
1	1	1	2	1
1	1	1	0	3
1	1	1	3	0
1	1	2	0	2
1	1	2	2	0
1	1	2	1	1
1	1	3	0	1
1	1	3	1	0
1 0	1	1	3	4
1 0	1	1	4	3

【図 2 4】

(z-2)

1 0	1	2	2	4
1 0	1	2	4	2
1 0	1	3	1	4
1 0	1	3	4	1
1 0	1	4	1	3
1 0	1	4	3	1
1 0 6	1	4	2	2
1	2	2	2	3
1	2	2	3	2
1	2	3	2	2
1	2	2	2	4
1	2	2	4	2
1	2	4	2	2
1	1	0	2	3
1	1	0	3	2
1	1	0	1	4
1	1	0	4	1
1	1	1	0	4
1	1	1	4	0
1	1	1	2	2
1	1	2	0	3
1	1	2	3	0
1	1	2	1	2
1	1	2	2	1
1	1	3	0	2
1	1	3	2	0
1	1	4	0	1
1	1	4	1	0



















【図 2 5】

リールランプ動作パターン0

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
1	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	5	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
2	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	6	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
3	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	7	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
4	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	8	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			

【図 2 6】

リールランプ動作パターン1

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
1	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	3	<table><tr><td></td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td></td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>		(2)	(3)		(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
	(2)	(3)																			
	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
2	<table><tr><td></td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>		(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	4	<table><tr><td></td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td></td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td></td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>		(2)	(3)		(5)	(6)		(8)	(9)
	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
	(2)	(3)																			
	(5)	(6)																			
	(8)	(9)																			

【図 2 7】

リールランプ動作パターン3

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
1	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	3	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
2	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	4	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			

【図 2 8】

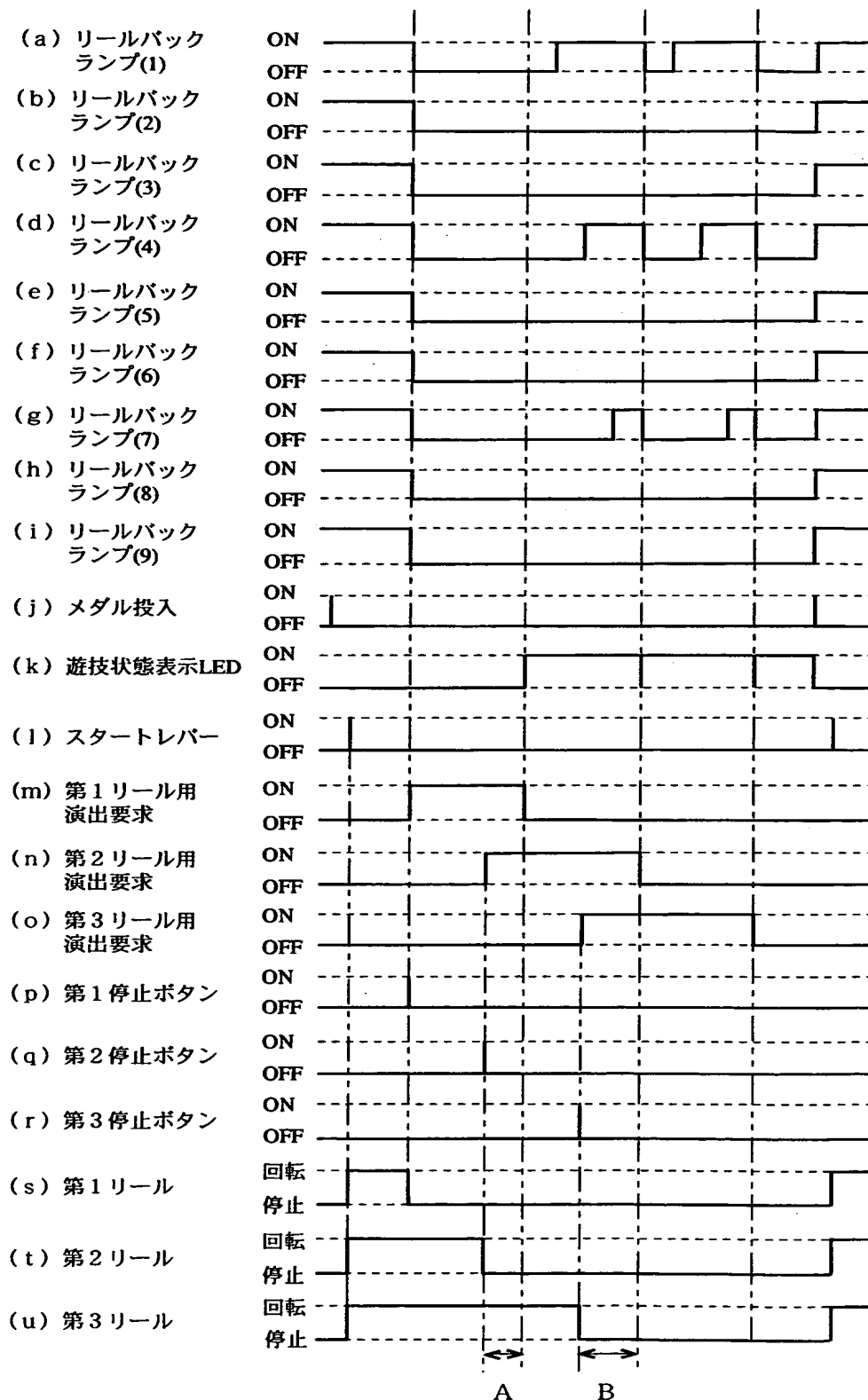
リールランプ動作パターン4

段階	点滅パターン	段階	点滅パターン																		
1	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	5	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
2	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	6	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
3	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	7	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
4	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	8	<table><tr><td>(1)</td><td>(2)</td><td>(3)</td></tr><tr><td>(4)</td><td>(5)</td><td>(6)</td></tr><tr><td>(7)</td><td>(8)</td><td>(9)</td></tr></table>	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			
(1)	(2)	(3)																			
(4)	(5)	(6)																			
(7)	(8)	(9)																			

【図 2 9】

動作パターン	リールランプ動作
0	2回下降動作を行う
1	1回下降動作を行う
2	動作無し
3	1回上昇動作を行う
4	2回上昇動作を行う

【図 3 0】



【図 3 1】

(a)

停止	リールンブ 動作パター	リールンブ 動作 パターン-2	リールンブ 動作 パターン-2 の合計	遊技状態表示 LED動作
第1停止時	n1 (0~4)	n1-2 (-2~2)	n1-2=S1 (-2~2)	S1に対応した 動作パターン
第2停止時	n2 (0~4)	n2-2 (-2~2)	n1+n2-4=S2 (-4~4)	S2に対応した 動作パターン
第3停止時	n3 (0~4)	n3-2 (-2~2)	n1+n2+n3-6=S3 (-6~6)	S3に対応した 動作パターン
次回メダル 投入時				クリア (パターン0)

(b)

リールンブ 動作 パターン-2 の合計	遊技状態表示 LED動作パターン
0以下	パターン0
1	パターン1
2	パターン2
3	パターン3
4以上	パターン4

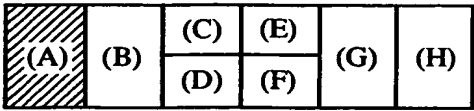
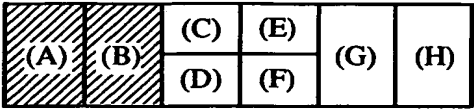
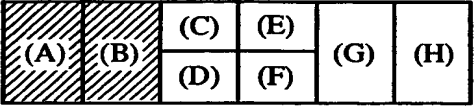
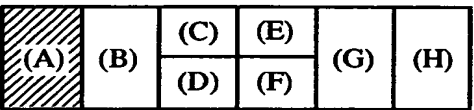
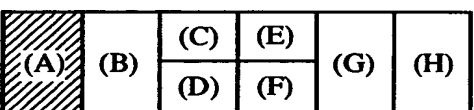
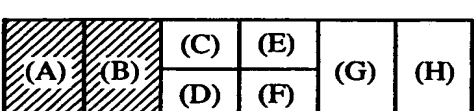
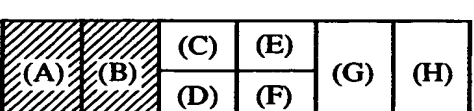
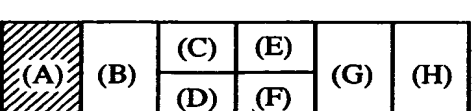
(c)

停止	リール	リールンブ 動作パター	リールンブ 動作 パターン-2	リールンブ 動作 パターン-2 の合計	遊技状態表示 LED動作
第1停止時	第1リール	4	2	2=2	パターン2
第2停止時	第2リール	1	-1	2-1=1	パターン1
第3停止時	第3リール	2	0	2-1+0=1	パターン1
次回メダル 投入時					クリア (パターン0)

【図 3 2】

遊技状態	段階	点滅パターン								
一般遊技時のパターン0 (クリア：点滅パターンを表示しない。) パターンの移動時間 (80.84ms)	1	<table><tr><td rowspan="2">(A)</td><td rowspan="2">(B)</td><td>(C)</td><td>(E)</td><td rowspan="2">(G)</td><td rowspan="2">(H)</td></tr><tr><td>(D)</td><td>(F)</td></tr></table>	(A)	(B)	(C)	(E)	(G)	(H)	(D)	(F)
	(A)	(B)			(C)	(E)			(G)	(H)
			(D)	(F)						
	2	<table><tr><td rowspan="2">(A)</td><td rowspan="2">(B)</td><td>(C)</td><td>(E)</td><td rowspan="2">(G)</td><td rowspan="2">(H)</td></tr><tr><td>(D)</td><td>(F)</td></tr></table>	(A)	(B)	(C)	(E)	(G)	(H)	(D)	(F)
	(A)	(B)			(C)	(E)			(G)	(H)
			(D)	(F)						
	3	<table><tr><td rowspan="2">(A)</td><td rowspan="2">(B)</td><td>(C)</td><td>(E)</td><td rowspan="2">(G)</td><td rowspan="2">(H)</td></tr><tr><td>(D)</td><td>(F)</td></tr></table>	(A)	(B)	(C)	(E)	(G)	(H)	(D)	(F)
	(A)	(B)			(C)	(E)			(G)	(H)
(D)			(F)							
4	<table><tr><td rowspan="2">(A)</td><td rowspan="2">(B)</td><td>(C)</td><td>(E)</td><td rowspan="2">(G)</td><td rowspan="2">(H)</td></tr><tr><td>(D)</td><td>(F)</td></tr></table>	(A)	(B)	(C)	(E)	(G)	(H)	(D)	(F)	
(A)	(B)			(C)	(E)			(G)	(H)	
		(D)	(F)							
5	<table><tr><td rowspan="2">(A)</td><td rowspan="2">(B)</td><td>(C)</td><td>(E)</td><td rowspan="2">(G)</td><td rowspan="2">(H)</td></tr><tr><td>(D)</td><td>(F)</td></tr></table>	(A)	(B)	(C)	(E)	(G)	(H)	(D)	(F)	
(A)	(B)			(C)	(E)			(G)	(H)	
		(D)	(F)							
6	<table><tr><td rowspan="2">(A)</td><td rowspan="2">(B)</td><td>(C)</td><td>(E)</td><td rowspan="2">(G)</td><td rowspan="2">(H)</td></tr><tr><td>(D)</td><td>(F)</td></tr></table>	(A)	(B)	(C)	(E)	(G)	(H)	(D)	(F)	
(A)	(B)			(C)	(E)			(G)	(H)	
		(D)	(F)							
7	<table><tr><td rowspan="2">(A)</td><td rowspan="2">(B)</td><td>(C)</td><td>(E)</td><td rowspan="2">(G)</td><td rowspan="2">(H)</td></tr><tr><td>(D)</td><td>(F)</td></tr></table>	(A)	(B)	(C)	(E)	(G)	(H)	(D)	(F)	
(A)	(B)			(C)	(E)			(G)	(H)	
		(D)	(F)							
8	<table><tr><td rowspan="2">(A)</td><td rowspan="2">(B)</td><td>(C)</td><td>(E)</td><td rowspan="2">(G)</td><td rowspan="2">(H)</td></tr><tr><td>(D)</td><td>(F)</td></tr></table>	(A)	(B)	(C)	(E)	(G)	(H)	(D)	(F)	
(A)	(B)			(C)	(E)			(G)	(H)	
		(D)	(F)							

【図 3 3】

遊技状態	段階	点滅パターン
一般遊技時のパターン 1 パターンの移動時間 (8 0 . 8 4 m s)	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	

【図 3 4】

遊技状態	段階	点滅パターン
一般遊技時のパターン 2 パターンの移動時間 (8 0 . 8 4 m s)	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	

【図 3 5】

遊技状態	段階	点滅パターン
一般遊技時のパターン 3 パターンの移動時間 (8 0 . 8 4 m s)	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	

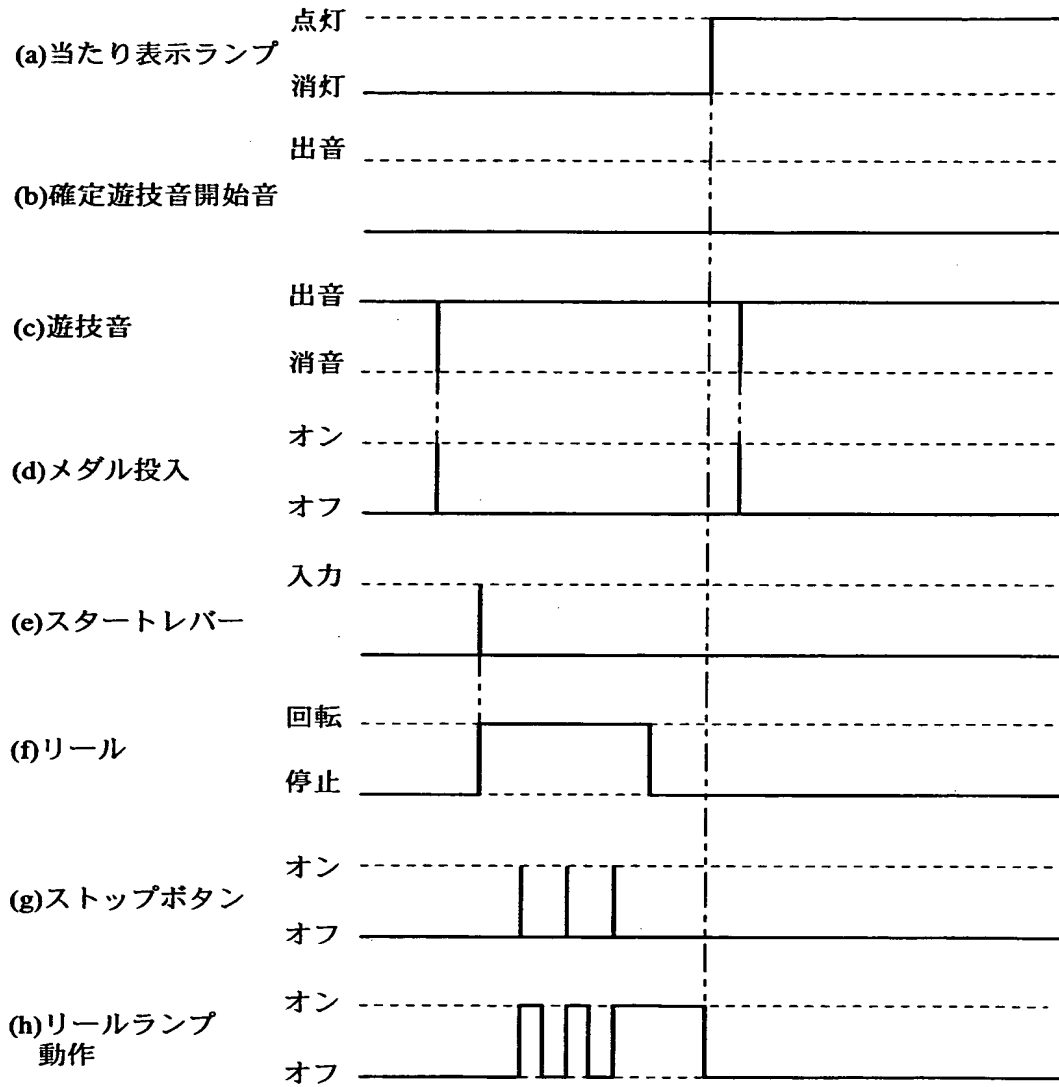
【図 3 6】

遊技状態	段階	点滅パターン
一般遊技時のパターン 4 パターンの移動時間 (8 0 . 8 4 m s)	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	

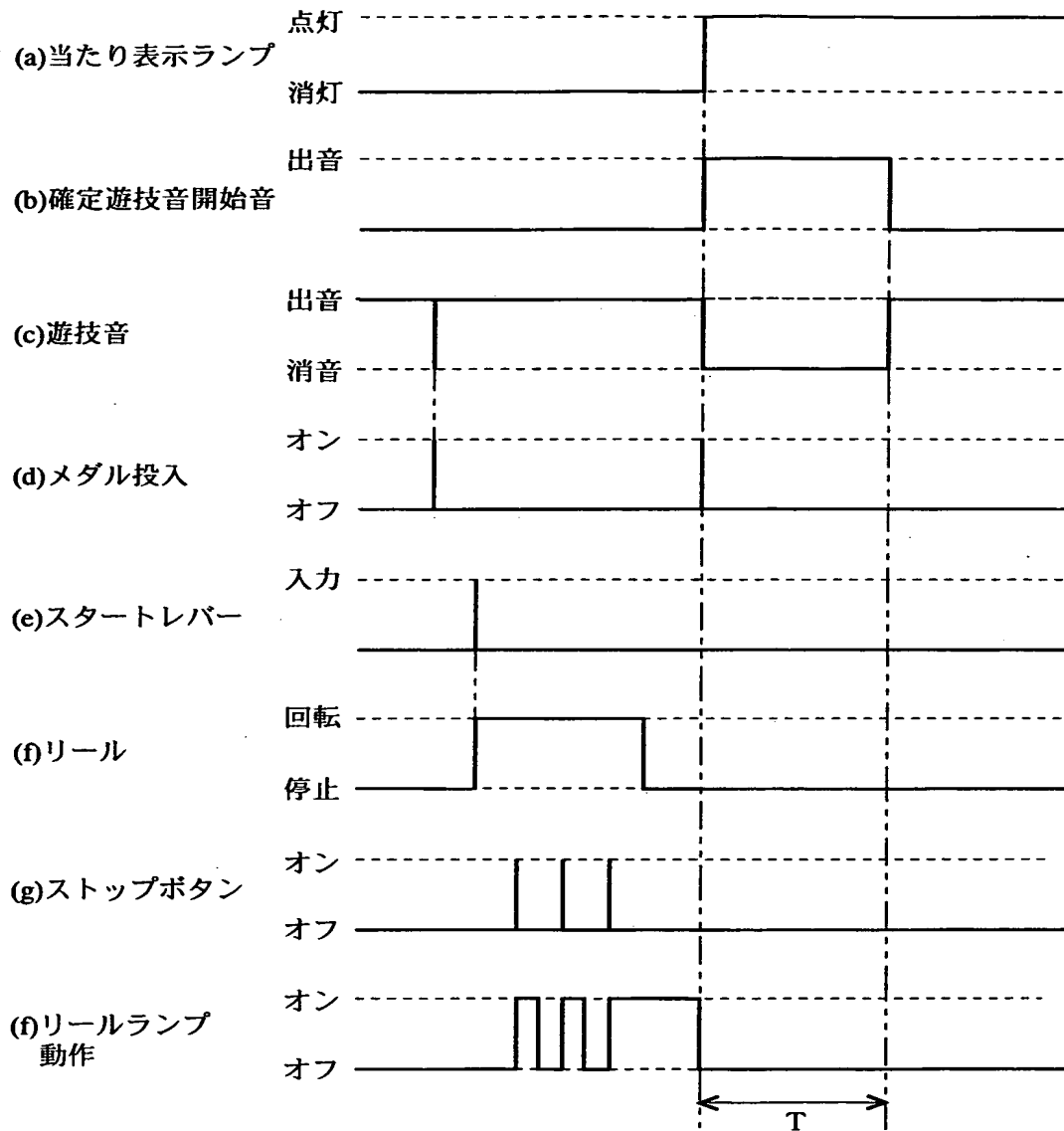
【図 3 7】

遊技開始音	リールランプ動作パターン		
	第一リール停止時	第二リール停止時	第三リール停止時
1	0	0	4
1	0	4	0
1	4	0	0
1	1	1	3
1	1	3	1
1	3	1	1
1	0	3	3
1	3	0	3
1	3	3	0
1	1	3	3
1	3	1	3
1	3	3	1
1	0	4	4
1	2	3	3
1	3	2	3
1	3	3	2
1	4	0	4
1	4	4	0
1	1	4	4
1	3	3	3
1	4	1	4
1	4	4	1
1	2	4	4
1	3	3	4
1	3	4	3
1	4	2	4
1	4	3	3
1	4	4	2

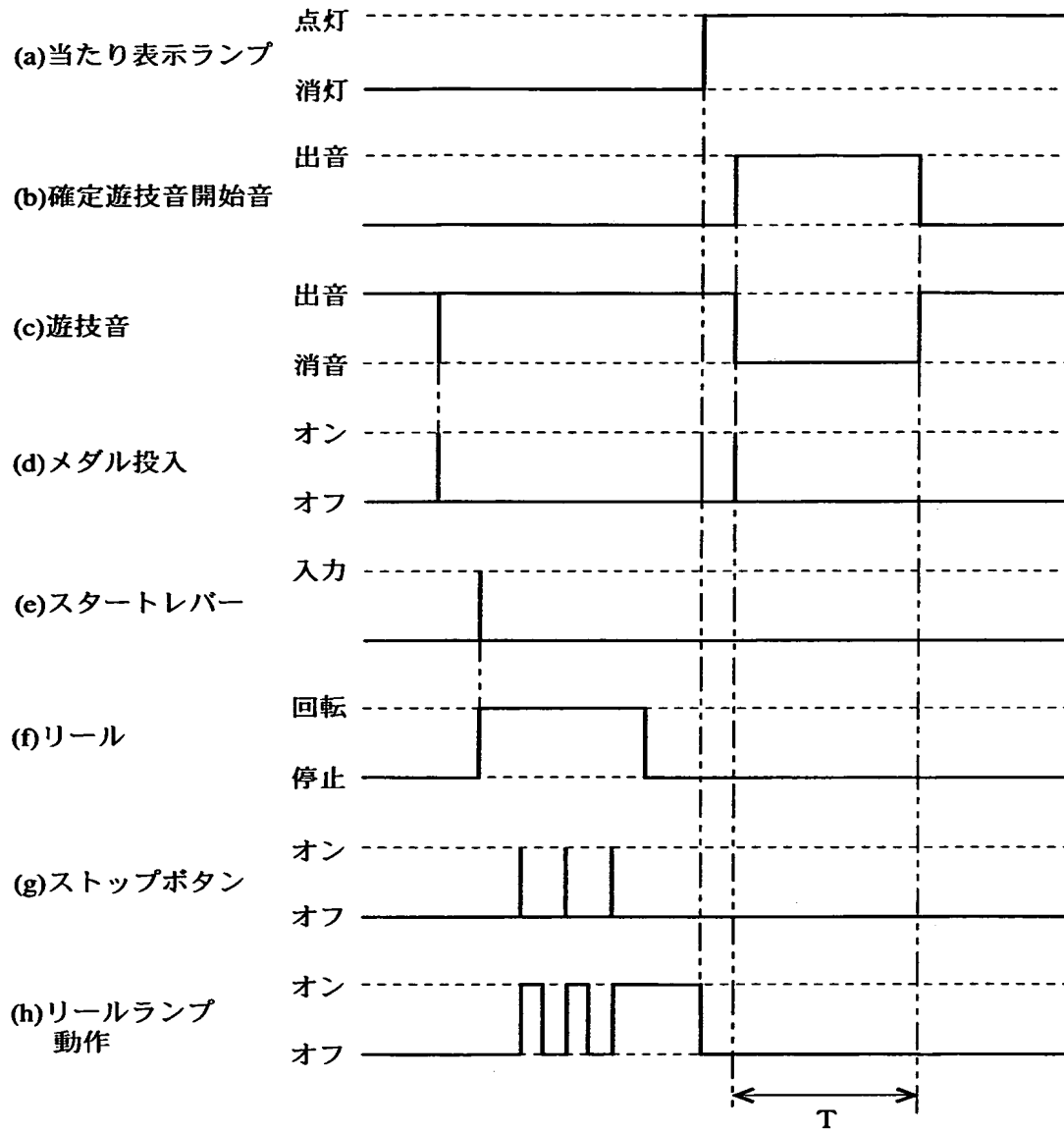
【図 3 8】



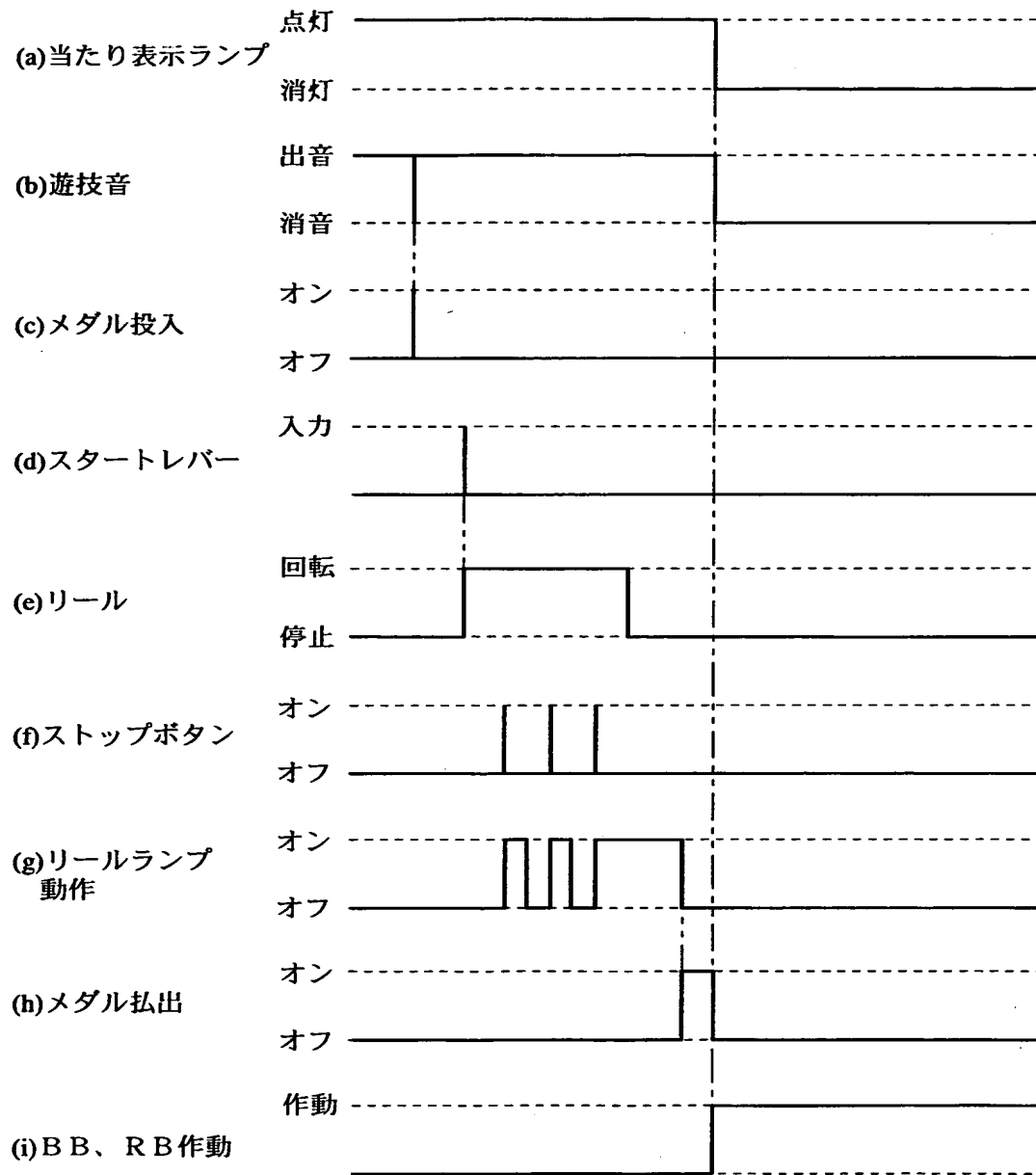
【図 3 9】



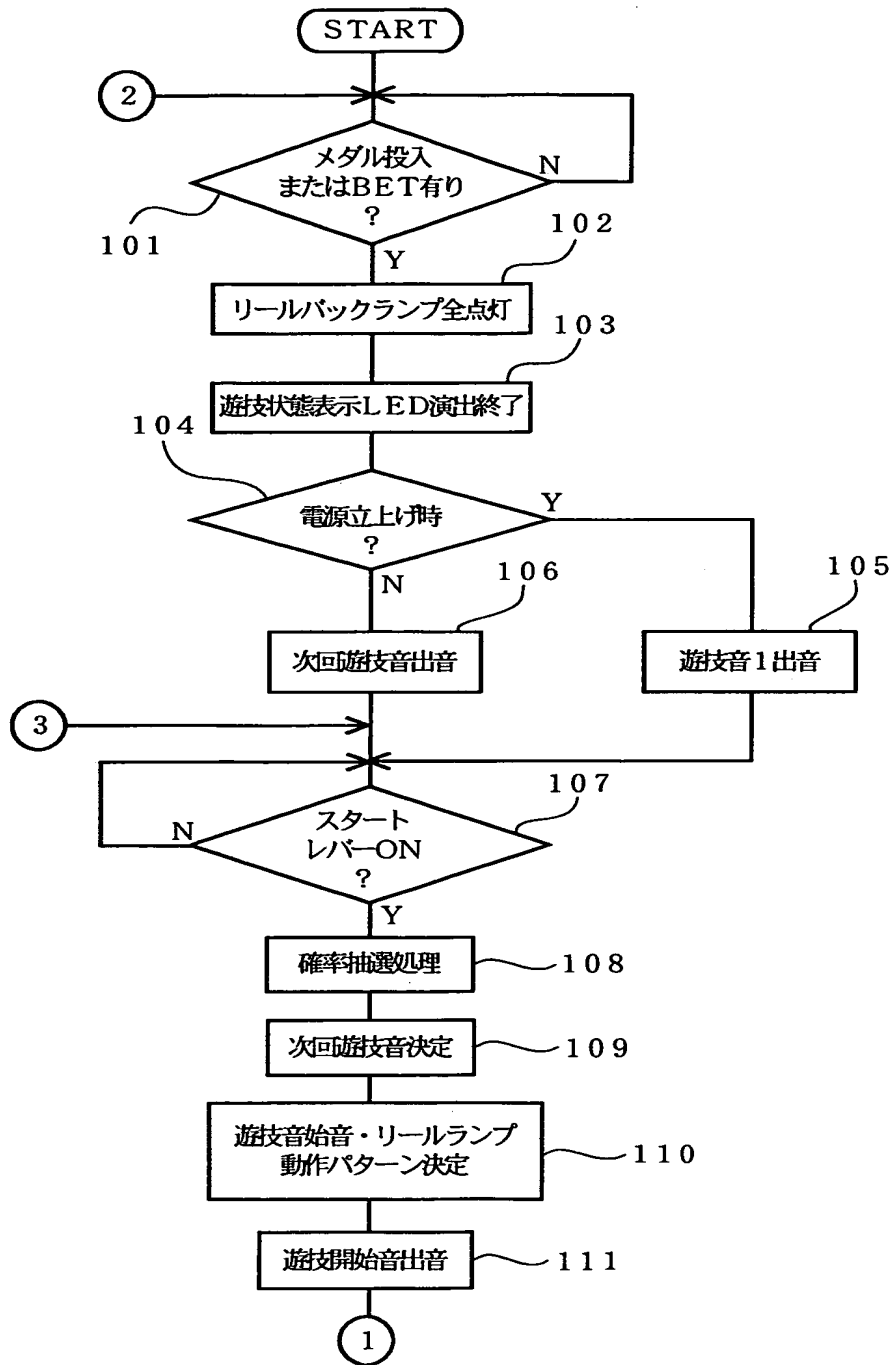
【図 4 0】



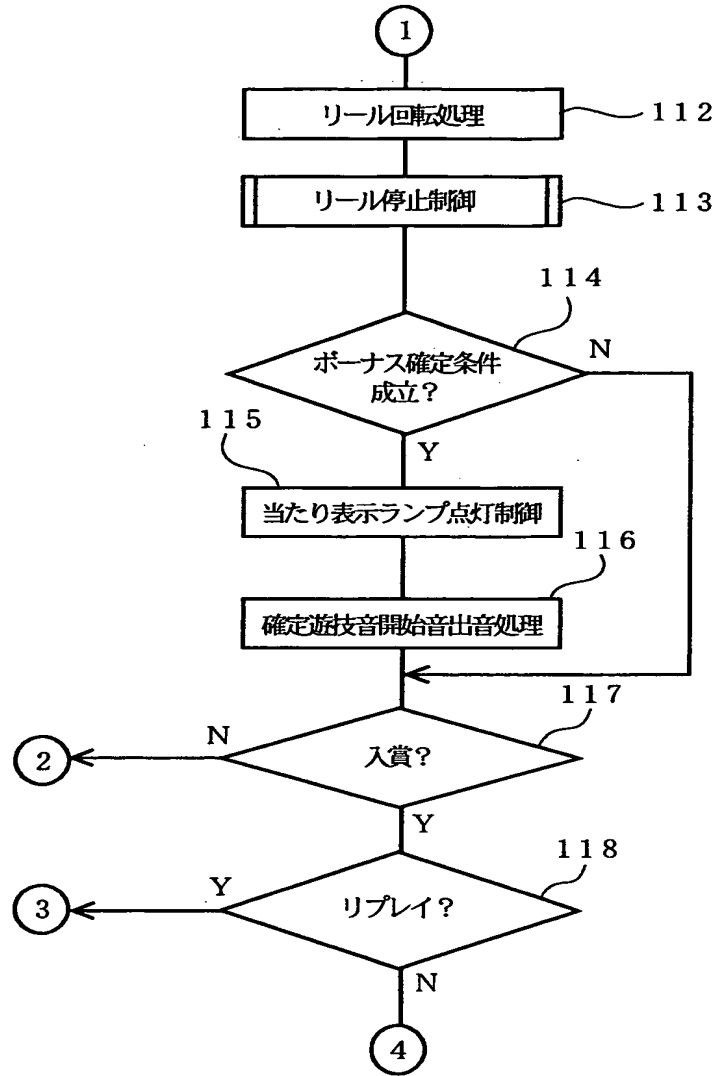
【図 4 1】



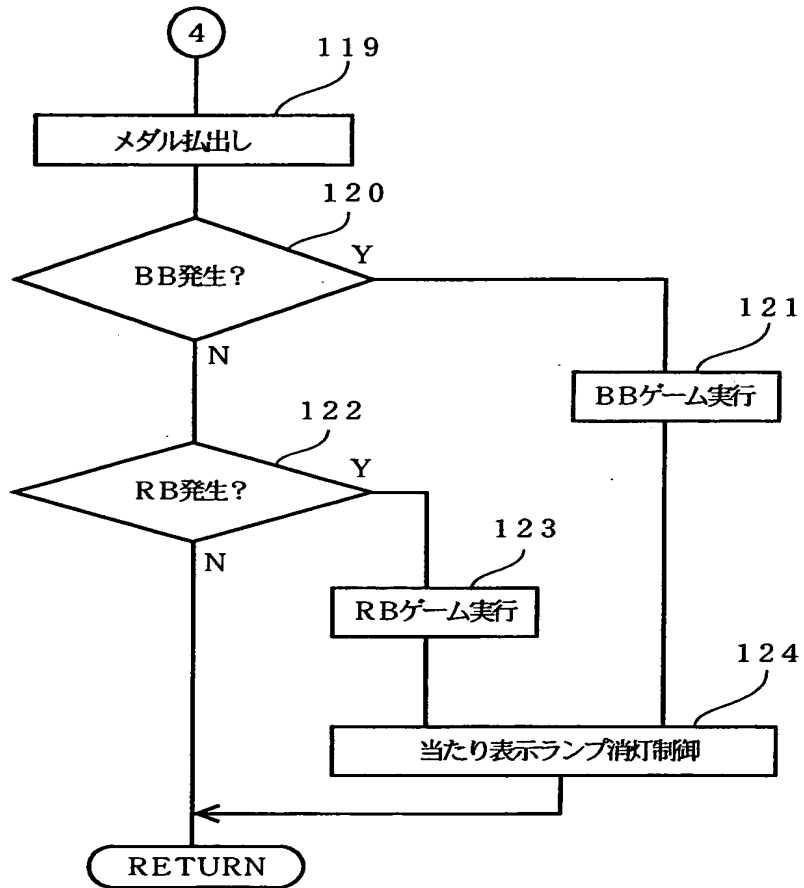
【図 4 2】



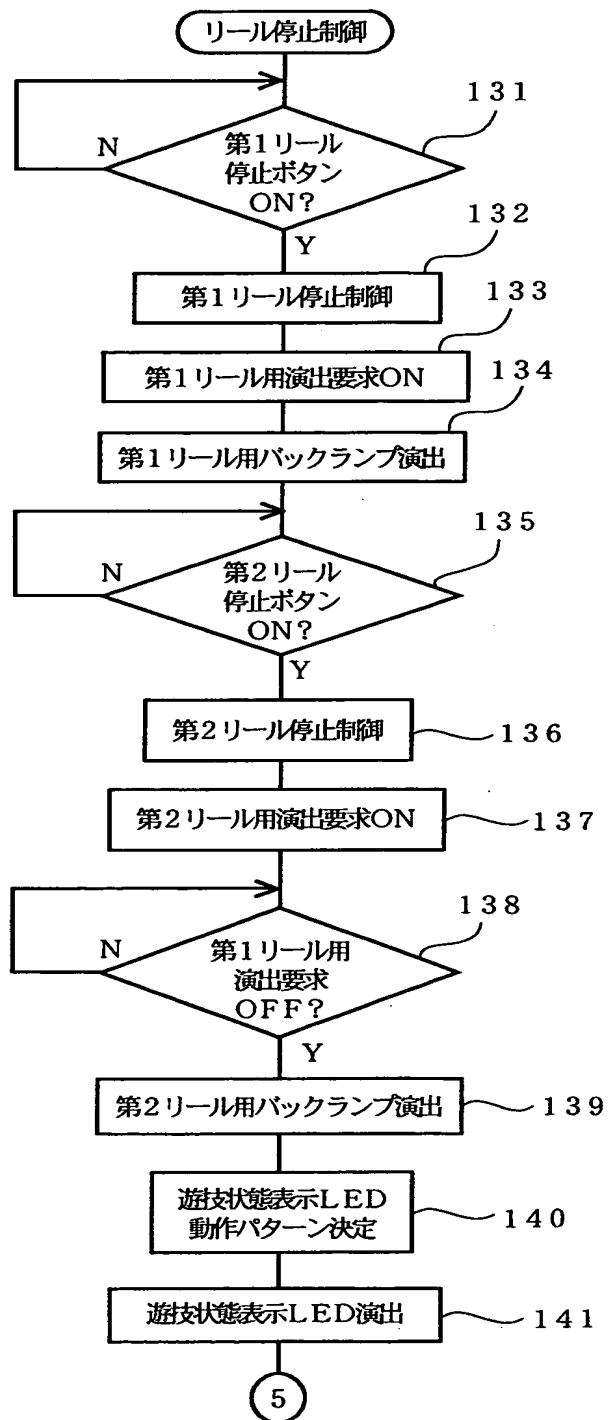
【図 4 3】



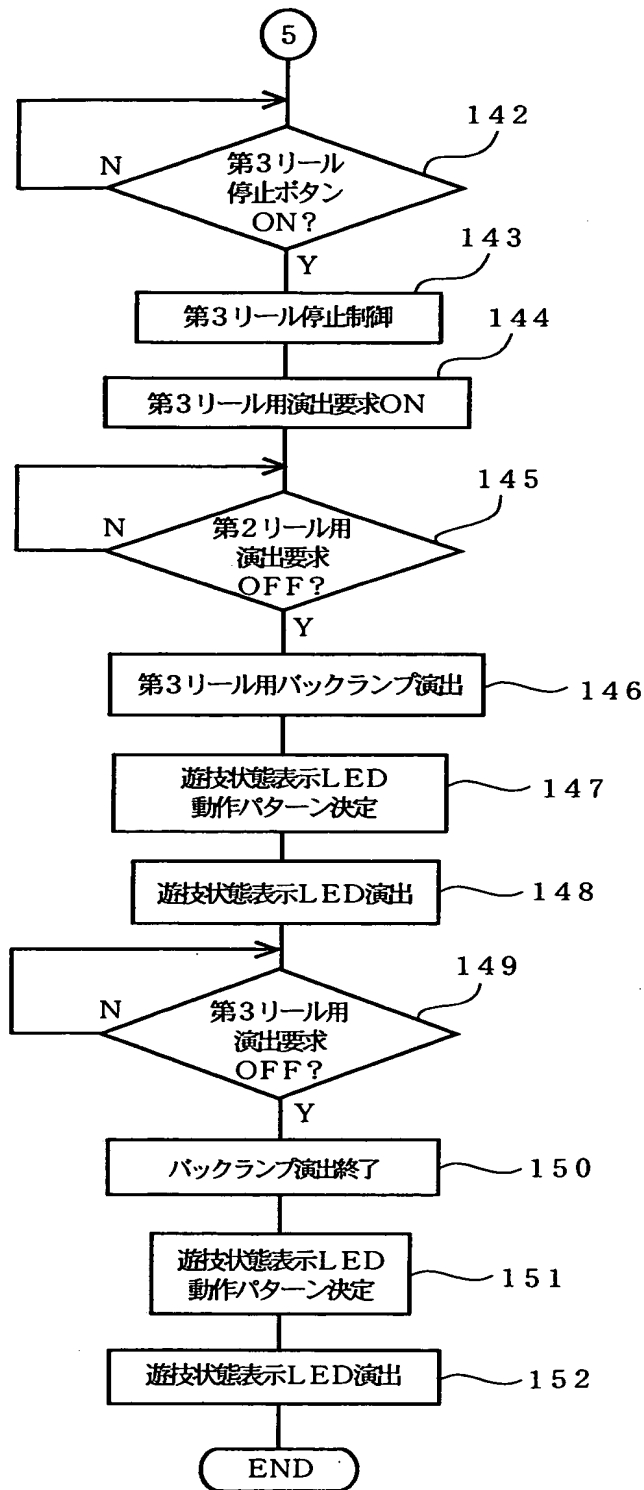
【図 4 4】



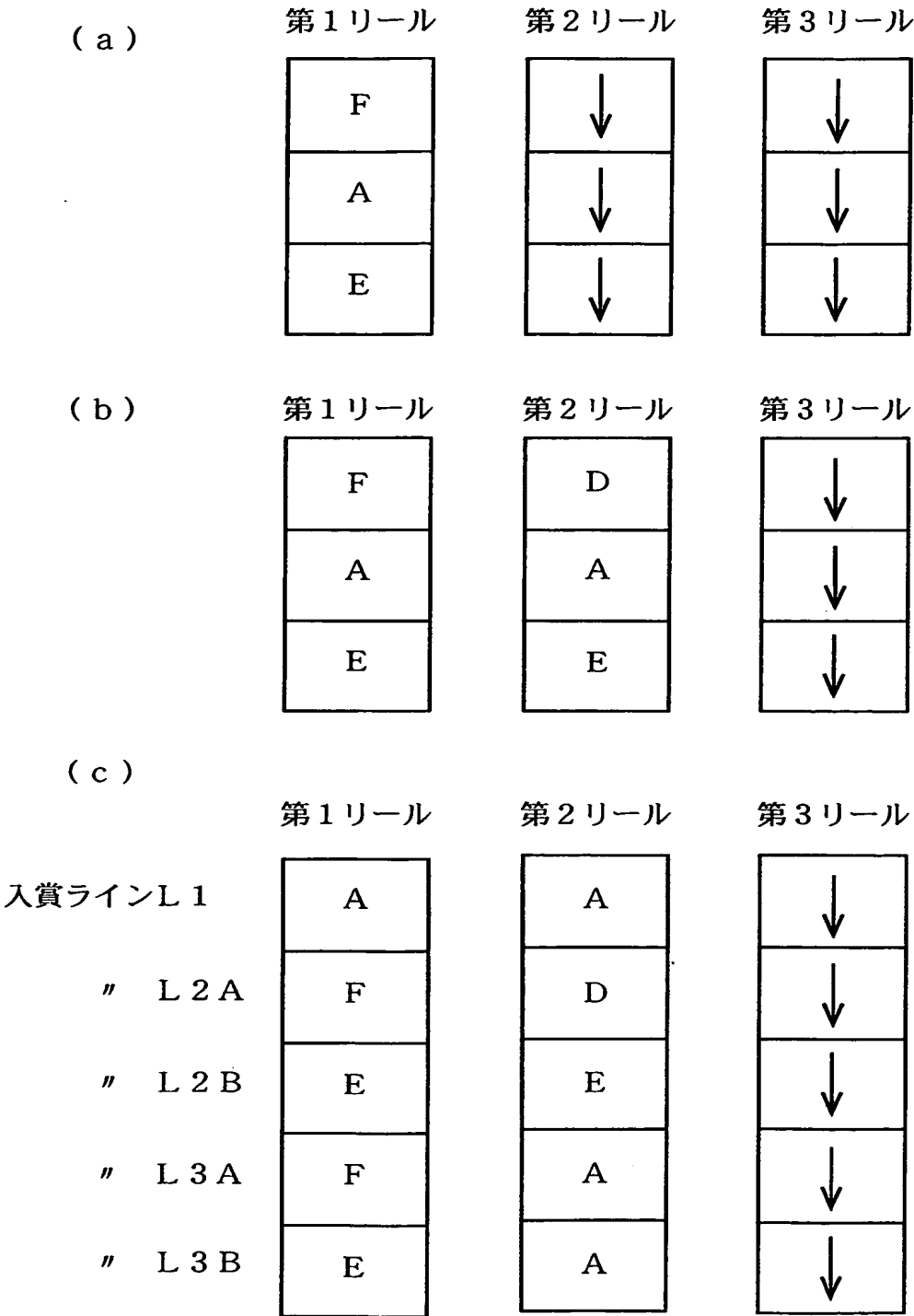
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

コード No	ヒット予想フラグ			
	大ヒット	中ヒット	小ヒット	入賞なし
0	0	0	0	1
1	0	1	0	0
2	0	1	0	0
3	0	0	0	1
4	0	0	0	1
5	1	0	1	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
20	0	0	0	1

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 従来の遊技機では、今回の遊技における報知と次回の遊技における報知とを関連付けて行うことが出来ず、報知の面白みに欠ける面があった。

【解決手段】 ステップ 1 0 8 の確率抽選処理に引き続き、次回報知態様決定手段によって次回遊技における遊技音 1 ～ 5 が決定される（ステップ 1 0 9）。この次回遊技音の決定処理は、現在の遊技音および現在の遊技状態に基づき、乱数抽選によって変動幅が抽選され、次回遊技の遊技音 1 ～ 5 が決定される。次に、今回遊技第 2 報知態様決定手段によって今回遊技における遊技開始音の出音とリールバックランプ（1）～（9）の演出動作パターンとの組合せが決定される（ステップ 1 1 0）。この動作パターン決定処理は、次回遊技音決定の際に使用された変動幅および現在の遊技音に基づき、「1 ～ 2 6」のうちの 1 つのグループ番号が選択されて行われる。

【選択図】 図 4 2

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [5 9 8 0 9 8 5 2 6]

1. 変更年月日 1 9 9 8 年 7 月 2 3 日
[変更理由] 新規登録
住 所 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
氏 名 アルゼ株式会社